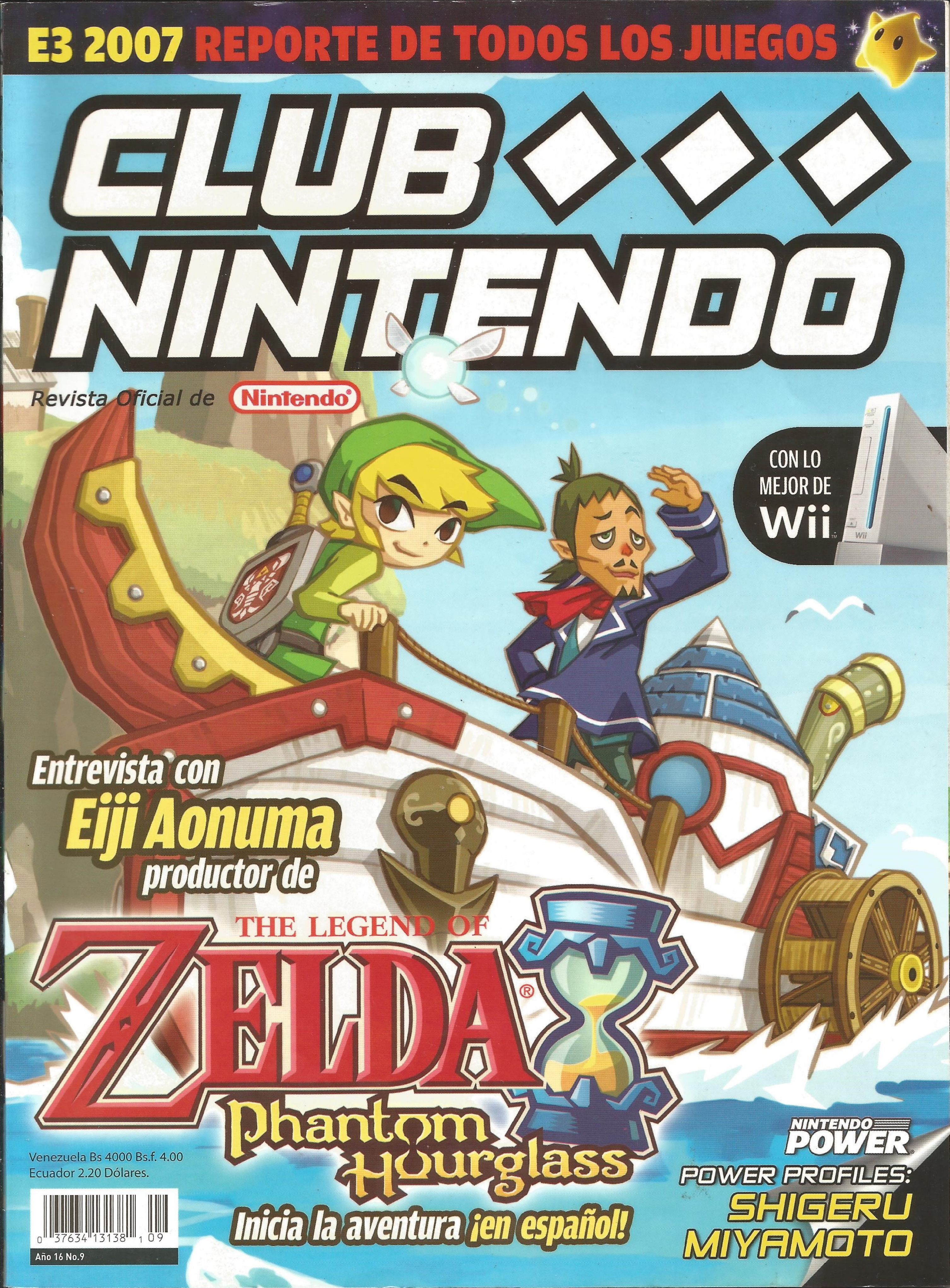
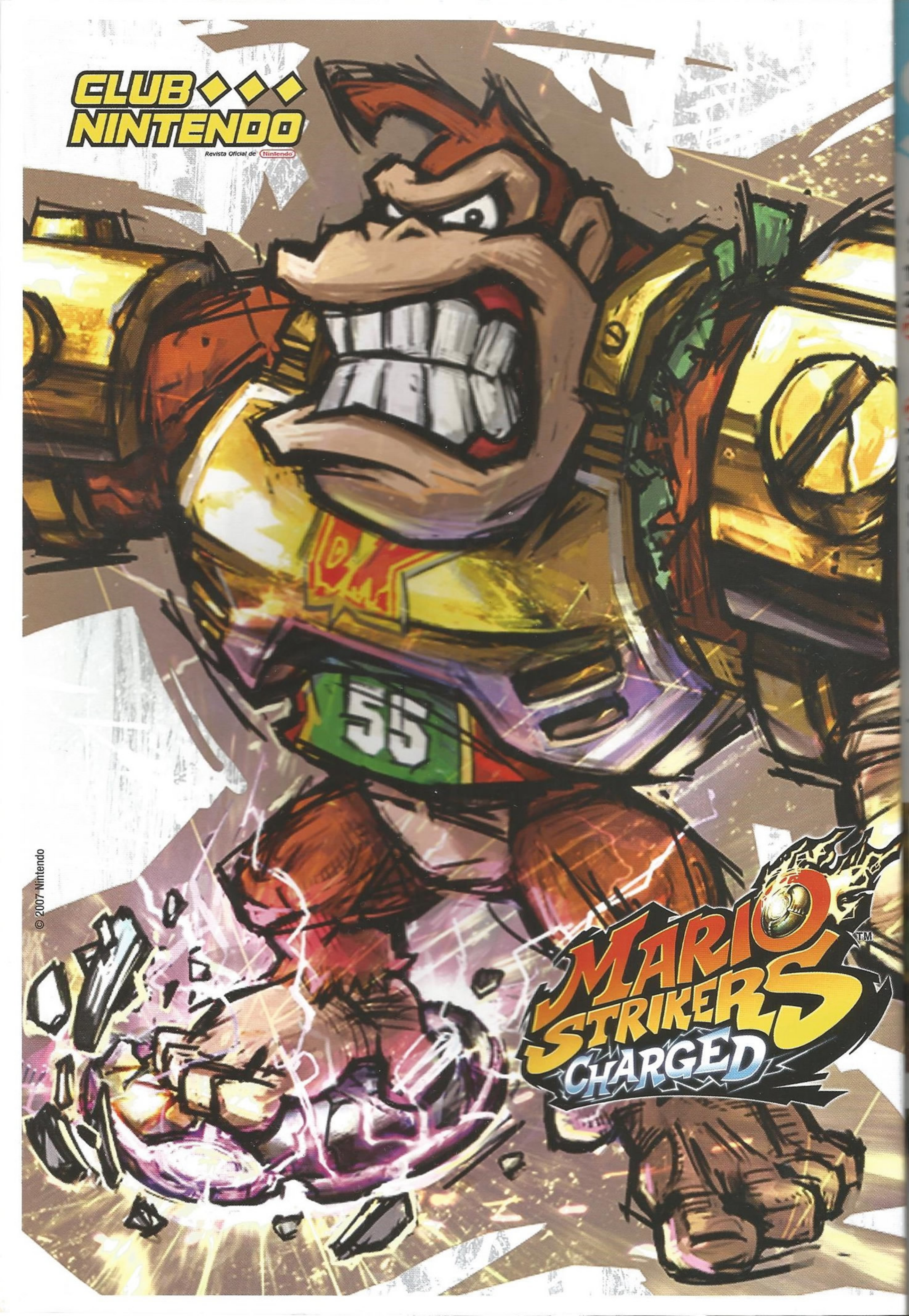


E3 2007 REPORTE DE TODOS LOS JUEGOS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
CON LO MEJOR DE Wii
Entrevista con Eiji Aonuma productor de
THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass
Inicia la aventura ¡en español!
NINTENDO POWER
POWER PROFILES: SHIGERU MIYAMOTO
Venezuela Bs 4000 Bs.f. 4.00
Ecuador 2.20 Dólares.
0 37634 13138 1 09
Año 16 No.9

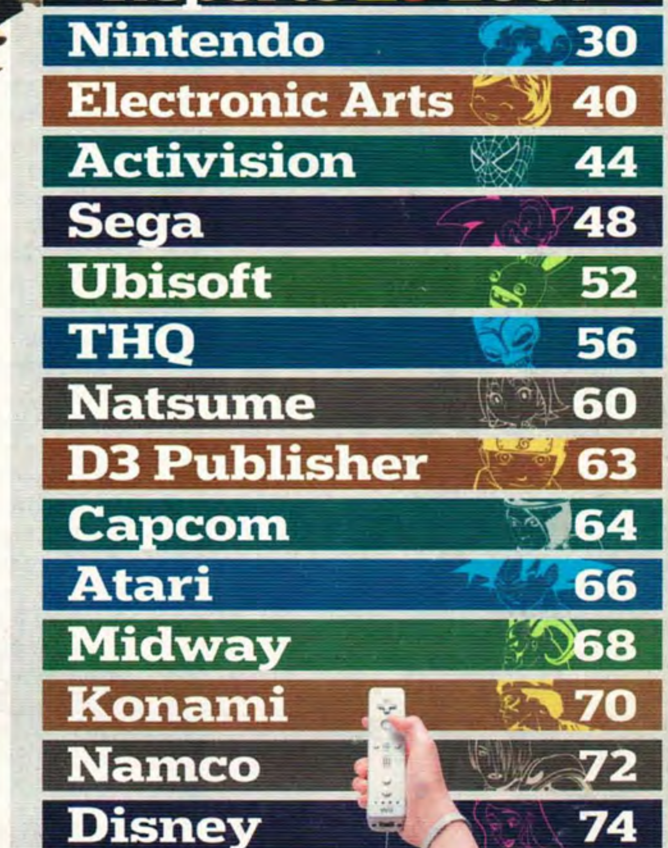


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
55
MARIO STRIKERS CHARGED
© 2007 Nintendo

SUMARIO

ESTE MES REVISAMOS

Reporte E3 2007







Shigeru Miyamoto

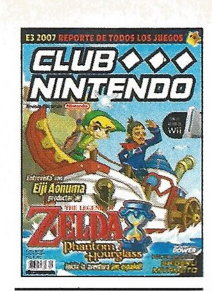
Es uno de los íconos más representativos de la industria del videojuego; su nombre ha dado la vuelta al mundo y conquistado todos los terrenos. Pero, ¿qué tanto conoces de él? Échale un ojo al siguiente artículo y sorpréndete. **86**

Los peores videojuegos

Es muy fácil decir qué juegos son buenos, pero no siempre podemos ponernos de acuerdo sobre cuál es el peor de todos los títulos que hemos visto para las consolas de Nintendo. Vamos a presentarte nuestro Top 10 de los más horrendos videojuegos. **89**



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



CLUB NINTENDO
© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 16 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

AÑO XVI No. 9 SEPTIEMBRE 2007

Luego de tantos cambios, finalmente llegó la fecha que todos esperábamos con ansia, muchos para descubrir cómo sería la transformación del magno evento, otros más por la diversidad de juegos que se presentarían y los rumores que tanto subían la temperatura del termómetro. Así que hace unas semanas preparamos maletas y fuimos testigos de la nueva faceta del E3. Ahora se dejó a un lado el glamour que caracterizaba al evento; incluso los *booths* fueron más modestos, pero al final del día, la prensa y todos los fans tuvimos lo que tanto ansiábamos: el seguimiento de los juegos más esperados y nuevos anuncios que nos dejaron con ganas de arrancarle las hojas al calendario (auque muchas de las sorpresas ya eran secreto a voces). Por supuesto, en esta edición encontrarás lo mejor de lo mejor en información como, ya es costumbre.

Todas las grandes compañías nos dejaban ver su apoyo a Nintendo y la aceptación que va consiguiendo el Wii, con juegos de todas categorías, desde los de acción como **Resdident Evil Umbrella Chronicles** o **Ghost Squad**, de ritmos como **Boggie**, **Rock Band** y **Guitar Hero** (género que es un rotundo éxito en las Arcadias y que podrás tener en la comodidad de tu sala); en sí, de todas las categorías que nos habían hecho falta en el Nintendo 64 y en el GameCube. Por su parte –y como ya te habíamos platicado el mes pasado- Nintendo quitó la tela que cubría un par de sus próximos *hits*, el primero, **Mario Kart**, y el segundo, **Wii Fit**, que seguramente gozarán de gran popularidad. Aquí en la redacción ya estamos esperando para describirte todo los detalles que aún se esconden sobre estos títulos. Así que, mis queridos lectores, la espera ya es corta y los juegos como **Super Smash Bros. Brawl** y **Super Mario Galaxy** (este último en verdad que es bueno e incluye un modo cooperativo y la presentación de una nueva chica que podría poner celosa a la rubia princesa) ya están a la vuelta de la esquina y sería un crimen que te los perdieras, eso sí te lo puedo asegurar. En fin, tantos juegos y tan poco tiempo; es por ello que mejor nos damos prisa porque los próximos meses no habrá cabida para el aburrimiento.

Ya por último te invito a que nos mandes una carta o correo electrónico con todas tus dudas, inquietudes, quejas, sugerencias, felicitaciones o pedradas de ésta, tu revista Club Nintendo, así podremos conocerte más y darte una mejor publicación mes con mes.

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210







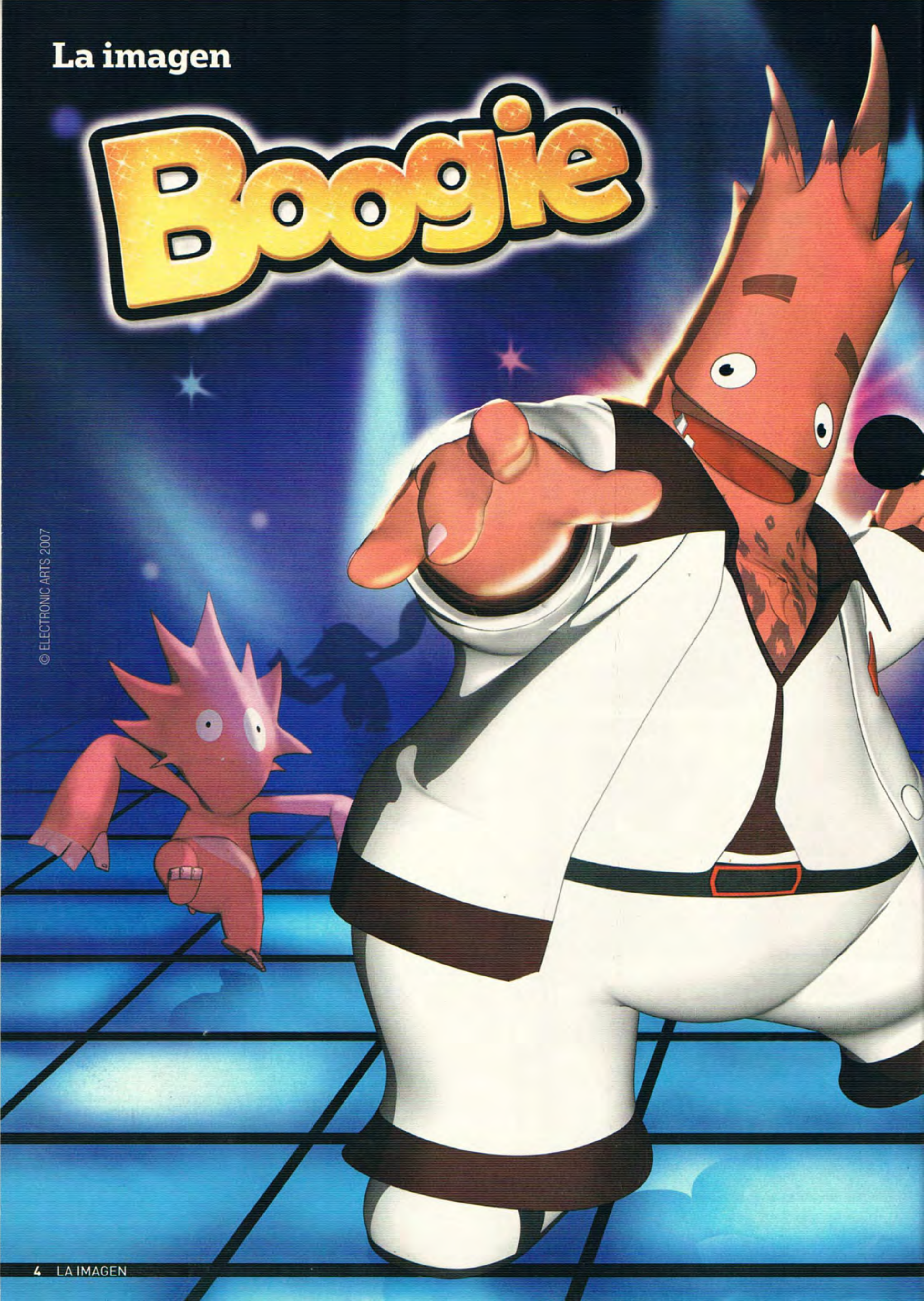




Wii™ Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com



Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo


Boogie™
© ELECTRONIC ARTS 2007



Electronic Arts no sólo se dedica a realizar juegos de deportes o de disparos, también nos pone en las manos títulos diferentes como Boogie, en donde podrás lucir tus mejores pasos de baile y sacarle fuego a la pista con múltiples melodías y un estilo gráfico tipo *Cel Shading* que nos hace recordar las épocas de Fiebre de Sábado por la Noche con este curioso personaje y su banda de fiesteros. **Checa la...**

...página 94











¡Hola, **Mario**! Te escribo para decirte que compro tu revista mensual (aunque bastante tarde porque en mi país sale en la última semana del mes); pero eso no importa.
1.- Vi en la TV que el juego **Grand Theft Auto 4** había sido retrasado a diciembre y que iba a ser lanzado para el Wii; dime si esto es cierto porque las dudas me matan.
2.- Perdí mi disco de **Wii Sports** y quiero saber si lo lanzarán a la venta algún día de forma independiente y no sólo con la consola.
3.- ¿Saldrá algún juego de **Naruto** que sea al estilo de los vistos en PS2? Es que me gusta más el estilo de los **Ultimate Ninja** que de los **Clash of Ninja.**
4.- ¿Saldrá un juego al estilo **World of Warcraft** para el Wii en el cual se pueda jugar *online* usando el servicio de conexión a Internet del Wii?

Iván Félix Vílchez
Vía correo electrónico

Aunque Rockstar Games ha publicado algunos títulos para el Wii, este no será el caso de Grand Theft Auto IV; al menos no se vio ninguna intención dentro del E3, donde era más posible que se diera algún anuncio oficial. Han existido muchos rumores con respecto a este título en el Wii, pero nada confirmado, así que mientras te recomiendo que le eches un ojo a The Godfather, Scarface o Driver Parallel Lines; los tres son recomendables y similares al que mencionas.
Te tengo una mala y una buena con respecto a Wii Sports: la mala es que no se vende de forma individual, sólo viene incluido en el momento de comprar tu consola; la buena noticia es sólo una suposición mía, y es probable que Nintendo saque una producción alterna de Wii Sports, para todos aquellos que lo perdimos, se rayó o lo mordió el perro. Repito, no es nada seguro ni oficial, pero no está nada alejado de la realidad.
Cambiando de tema a Naruto, por ahora no hay posibilidad de un Ultimate Ninja para Nintendo; esos títulos los desarrolla Namco-Bandai para PS2, mientras que D3/Tomy se encarga de los Clash of Ninja para Nintendo, y sí, tienes mucha razón, la ventaja de Ultimate Ninja sobre Clash of Ninja es que en el primero puedes generar los ataques con combinaciones de botones, algo muy dinámico, mientras que en la versión para Nintendo, con un botón haces maravillas, es práctico, pero le resta diversión. En cuanto a World of Warcraft, esta franquicia es popular en PC y, si te soy sincero, no creo que llegue al Wii, al menos no en los próximos años.

¡Hola, **Dr. Mario**! Te mando muchos saludos a ti y a todo el *staff*. Las dudas que tengo son:
1.- ¿Ya quitaron la sección de Galería de Arte? Digo, era una muy buena sección, y ya van varios meses que no la ponen.
2.- Vi por Internet una cosa llamada SuperCard con PassCard, con la cual se puede pasar música y escucharla con mi Nintendo DS; ¿es cierto? De ser así, ¿cómo se usa?

Esperanza Aguilera
Vía correo electrónico

No, para nada. La sección Galería sigue vigente, pero ha cedido su espacio en las últimas ediciones para ofrecerles artículos de contenido editorial, pero en el siguiente número ya la encontrarás con los artes más destacados de los lectores.
Sí, la SuperCard es un accesorio que se inserta en el *slot* de Game Boy Advance (para DS normal y Lite) y te da la oportunidad de leer tarjetas Micro SD para poder reproducir videos, música, fotos y hasta cargar *ebooks*. Es funcional, aunque no es oficial por parte de Nintendo y lo puedes encontrar en tiendas de venta por Internet.

¡Hola, **Dr. Mario**! Me encanta su revista y... bueno, ya sabrán el resto de las flores, ¿no? Les escribo porque leí en una página de Internet algo que no me ha dejado dormir y que es lo siguiente:
¿Es cierto que el esperadísimo juego de pelea de Nintendo, **Super Smash Bros. Brawl**, no saldrá sino hasta los primeros meses del 2008? Según la página, el creador de la saga, Masahiro Sakurai, dijo que el juego tardará un poco más en salir porque le incluirán lo que todos estábamos esperando... un modo de juego donde podamos competir con personas de otras partes del mundo a través de la red, gracias a la consola.
Además, dice que el juego tendrá un editor de personajes en donde podremos crear nuestro luchador usando características de las figuras de Nintendo, como su vestimenta (esto último me parece mentira). En fin, lo que quiero que me digan es si ustedes saben algo de ello; ¿es cierto o sólo es una vil mentira como muchas más?

Rey Camacho
Colombia

Puedes dormir tranquilo: Super Smash Bros. Brawl saldrá el próximo 3 de diciembre como se anunció de forma oficial en la conferencia de Nintendo dentro del E3, y lo mejor de todo es que aún faltan sorpresas por aparecer sobre este popular título de peleas; mantente pendiente de nuestras próximas ediciones... y por cierto, lo del modo *online*, ya se había confirmado desde hace mucho tiempo. Lo referente al editor de personajes... bueno, qué te digo... eso sí me parece algo un tanto fuera de la realidad, aunque no sería mala idea... ¿o sí?

!Quihúbole, mi estimado **Dr. Mario**! Oye, estoy muy enojado porque muchos seguidores tuyos te escriben con la fe de que les vas a contestar (como yo) y al primer día van a su puesto de revistas con toda la esperanza de ver su carta publicada; pero no hacen caso y la ignoran si es verdad que leen todas las cartas, al menos las de correo electrónico, contéstenlas, ojalá esta vez me respondan; sólo díganme dónde hay un distribuidor autorizado en Celaya, Guanajuato?
Es que quiero saber dónde venden un *router* o un USB para poder conectarme a Internet con mi NDS. Por cierto, dijeron en la revista anterior (**Mario Striker Charged**) que el NDS en color rosa sólo estaba en Japón, y yo lo vi en México (por cierto muy caro); ¿qué pasó?, ¿acaso es japonesa la consola?, ¿o ustedes se equivocaron? Por último, ¿en cuánto está el juego **Pokémon Diamond & Pearl**?

Alan Rodrigo Mendoza
Vía correo electrónico

No te enojes, que te hace daño Alan. Aquí me encargo de leer todas las cartas y correos que por cierto no son pocos; no obstante no podemos publicar cada uno de ellos porque entonces necesitaríamos una revista de más de 500 páginas y dedicada sólo a las cartas. Lo que hacemos en CN es procurar usar las que tengan una petición en común, es decir, que sea algo que muchos lectores pregunten y así con una carta le respondemos a muchos y ya la suerte dicta si es la tuya la que usamos para darle solución a todos los demás. Distribuidores autorizados hay en tiendas departamentales y de autoservicio (Liverpool, Sears, El Palacio de Hierro y Wal-Mart, entre otras); hay un Gameplanet, pero es en León en la Plaza Mayor.
Aunque si quieres un *router*, no necesariamente debe ser el de Nintendo, puedes ir a cualquier tienda de electrónica/computación para comprar uno ordinario; te invito a que entres a la página www.nintendowifi.com; allí encontrarás una serie de *routers* compatibles tanto con el NDS como con el Wii. Con respecto al NDS rosa, primero salió en Japón, pero desde hace mucho tiempo que ya se comercializa en América. Los precios de los productos pueden variar dependiendo en dónde compres.

¿Qué hubo, doc? Lo contacto para preguntarle lo siguiente: ¿han sabido algo de los juegos **Project H.A.M.M.E.R.**, **Disaster: Day of Crisis** y **Sadness**?, ya que de los dos primeros lo único que hay son dos videos cortísimos y del tercero un avance que no muestra nada del estilo de juego.
En Internet existe el rumor de que Nintendo va a presentar varias



PREGUNTA DEL MES

Problemas de espacio

¡Qué onda, cuates! Esta no es la primera carta que escribo y aunque nunca me han respondido directamente, siempre he encontrado la solución a mis dudas en nuestra revista, que a pesar del tiempo y de los cambios, sigue tan bien como en diciembre de 1991, cuando **Mario** descendió en paracaídas sobre el Ángel de la Independencia. Tengo unas dudas que espero me puedan responder porque nadie ha podido:

1.- ¿Dónde se van a guardar las descargas de la Consola Virtual del Wii? Porque si el sistema tiene 512 MB de memoria, se me hace muy poco espacio para guardar los juegos, sobre todo los del N64.

2.- ¿Habrá la posibilidad de ver juegos no sólo traducidos, sino incluso doblados al español para el Wii? Porque hace tiempo vi el juego de **Perfect Dark Zero** para la Xbox 360, y estaba doblado, pero por actores mexicanos (entre las voces que reconocí estaban la de **Vegeta** y **Goku** de **DBZ**). ¿No sería grandioso poder ver esto en el genial Wii?

3.- Este es un jalón de orejas: Se les olvidan sus promesas, ¿verdad? En los inicios de la revista publicaron información detrás del póster, y como no funcionó dijeron: "Ya no haremos esto más"... pero, ¡sorpresa!: tres años después volvieron a hacerlo. Nuevamente no funcionó y dijeron: "Ya no haremos esto más". Pasó el tiempo y salió **Super Mario 64** y *¡crash!*, volvieron a publicar información de este juego detrás del póster; de nueva cuenta no resultó y volvieron a decir: "Ya no haremos más esto", y como si nada sale **Prince of Persia: Warrior Within** y *¡cuas!*, otra vez información detrás del póster, y en esta ocasión no sólo del juego, sino también de otras secciones. ¿Qué no ven que no sirve así? O pegamos el póster o leemos la información. Ya no hagan esto, dejen el póster doble o publiquen la galería como antes, pero no con información editorial.

Me despido esperando que contesten mi carta, y que estas sugerencias no las echen en saco roto, porque sólo deseo ver a nuestra revista cada vez mejor.

Luís Adrián Cisneros Espíndola
Cuautitlán Izcalli, Estado de México.

1) Tienes toda la razón: 512 MB pueden ser suficientes para un jugador casual, pero para alguien que parafraseando a Pokémon "quiere descargarlos a todos" (los juegos de la Consola Virtual), no servirá de mucho, en primer lugar porque saturará la memoria, no podrá salvar avances y unas páginas *web* tendrán broncas con el contenido flash al no contar con espacio para caché. Es por ello que se "recomienda" usar una SD de buena capacidad para almacenar tus juegos... y bueno, ¿por qué las comillas? Simple, cuatacho, es bueno tenerlos guardados, pero si no tienes una SD y necesitas espacio, ¡no te apures! Borra sin remordimiento esos juegos y hazle cancha a los nuevos, de cualquier forma después podrás bajar cualquiera que hayas pagado sin cargo extra (ni de conciencia)... porque en primer lugar... ya lo compraste. Aunque si no quieres ser tan drástico y eres más ordenado, el *backup* en SD es tu opción.

2) Mmm... Sí, ya he visto los títulos que mencionas, pero no sé si Nintendo haya planeado algo similar para sus juegos, Ubisoft lo hace, pero con español europeo. No es una idea tan descabellada como parece, será cuestión de ver y que le echen el ojo al talento latinoamericano. Esta, mi amigo, es una pregunta que le haremos a Nintendo directamente en la próxima entrevista que tengamos y ya te pasaremos el dato de inmediato.

3) Ya no lo haremos más.





El *browser* de Wii podrá tener uno que otro inconveniente, pero en general funciona bien; quizá estaría mejor si pudieras manejar más pestañas, así no tendrías que cerrar una página para visualizar otra.

cosas en el próximo E3, como el **Mario Kart** para wii, y un nuevo *hardware*, que podría ser el nuevo NDS, o un aditamento para la Wii; ¿cuánto de esto es cierto?

Anónimo
Chile

Nibris, desarrolladores de Sadness, al parecer siguen en pie con su interesante proyecto de acción y aventura con tintes de suspenso en blanco y negro; sin embargo, no hay fecha tentativa para el lanzamiento, esperemos que sea pronto, pues el juego luce muy bien hasta donde se mostró. Por otro lado, Project H.A.M.M.E.R. bajo el desarrollo de NTS (Nintendo) al parecer fue cancelado y de hecho no se mencionó nada durante el pasado E3; esperemos que no sea así y que en algún momento mencionen algo más sobre dicho juego. Por último, Disaster: Day of Crisis, un juego que desarrolla Monolith Software para Nintendo sigue adelante, aunque tampoco se mostró nada en el E3, este título es atractivo por lo diferente de la temática al ser un juego basado en desastres naturales. Estaremos pendientes de más noticias y te las haremos saber de inmediato.

Ya no es rumor el juego de Mario Kart para Wii, es un hecho que se pudo ver durante el E3 y que contará con modo *online* y un simpático volante para aumentar la sensación de conducir. El *hardware* que mencionas no es otro sistema portátil, sino el tapete de Wii Fit que te servirá para hacer ejercicio a través de la consola y de una forma divertida. Te platicaremos más de estos dos títulos en el reporte del E3 de esta misma edición.

Qué tal, **Dr. Mario**! ¿Mucho trabajo? Bueno, espero que no para que puedas responderme unas dudas que tengo; ojalá que las contestes, por lo menos en mi correo, pues los que he mandado no han sido atendidos y me decepciono un poco; bueno estas son:

1.- ¿Sería posible que saquen un juego de **Super Mario Strikers** para Nintendo DS?

2.- ¿Cuándo llega el juego **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** (NDS) a México?

3.- Vi en Internet que el *Nintendo Wi-Fi USB Connector* puede dar acceso a Internet hasta a cinco usuarios; ¿es verdad? Si no es así ¿eso explicaría los fallos que hay con mi conector?

Miriam Alejandra Moreno
León, México

La popularidad de la franquicia de *soccer* de Mario sigue en aumento y lo vemos ahora a mayor escala por su participación en el Wii, pero sobre todo por la enorme ventaja de la conexión Wi-Fi. No hay planes para una adaptación a portátil, pero sí podría ser factible, además de que se conservaría la contienda *online*; el punto en contra es que fuera de Mario Tennis o Mario Golf, no se han llevado a portátiles los títulos de deportes caseros; en contraparte, el de básquetbol sólo se quedó en el DS y no trascendió a GCN o Wii, esperemos que esto no ocurra en Strikers y también podamos tener una versión "para llevar". Phantom Hourglass estará listo para la primera semana de octubre, así que ve juntando tus rupias (o su equivalente en pesos) para que no te pierdas de este gran juego.

El conector USB de Nintendo puede dar acceso a cinco sistemas (NDS) de manera simultánea, así que si estás notando un problema con tu dispositivo, es mejor que le des una buena revisada o que lo lleves a garantía porque no debes tener ningún problema en conectar dicha cantidad.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Javier Barbosa; Guadalajara, Jalisco.
Germán Garduza; Villahermosa, Tabasco.
Omar Chávez; Cd. Juárez, Chihuahua.
Arlette González; Monterrey, Nuevo León.



El rombo de la portada
Estuvo cerca de la corrupción.

El mundo espera a un soldado como tú...

En la pasada conferencia del E3, se dieron varios anuncios importantes, como **Wii-Fit** o **Mario Kart** para Wii, pero también hubo otros que a pesar de no hacer tanto ruido, la verdad es que son bastante interesantes, y seguramente darán mucho de qué hablar en los próximos meses; como claro ejemplo tenemos **Medal of Honor Heroes 2**. Como ya debes saber, esta serie es producida por Electronic Arts, y es todo un referente dentro de los juegos de guerra; pues bien, después de que se dijera muy poco de él, ahora les contaremos más detalles de este juego de Wii. Para empezar, la historia estará situada en Normandía, y controlaremos a **John Berg**, que es un soldado sin muchos logros, por lo que esta misión es de suma importancia para él. Deberás pasar varias misiones como en cualquier **Medal of Honor**, sólo que aquí los controles estarán mejor implementados que en **Vanguard**, debido a que este MoH fue creado prácticamente en exclusiva para el sistema de Nintendo. Lo anterior era de esperarse, pero lo que realmente sí dio la nota y dejó impresionados a propios y extraños, es que contará con una modalidad *multiplayer on-line*... sí, sabemos que a estas alturas muchos juegos contarán con dichas opciones, pero aquí podrás competir ni más ni menos que con 32 usuarios al mismo tiempo; ¡imagínate!, será como vivir una guerra de verdad.

No se han dado más detalles como los tipos de juego dentro del modo *on-line*, es decir, si podrás hacer equipos o siempre tendrás que estar solo. Lo anterior es una gran noticia por varios motivos; para empezar, habla del gran apoyo de EA al Wii, resalta las cualidades del sistema para el juego en línea, y por último, lo deja como parámetro para las otras compañías que quieran realizar trabajos similares. Se tiene previsto que salga para fin de año, aprovechando la época navideña; de cualquier modo, todo lo que sepamos de este título se los haremos saber de manera oportuna.







Un torneo donde el primer premio es... tu vida

Si hay una serie de juegos de pelea en la que realmente se ha notado una evolución en cada versión, esa es **Mortal Kombat**. Esta saga tiene ya más de 10 años en el mercado y su nombre sigue siendo sinónimo de calidad, por lo que no sólo sigue manteniendo sus seguidores, sino que incluso atrae nuevos adeptos. Uno de los capítulos más recordados fue el que apareciera tanto para Arcadias como para SNES bajo el título de **Ultimate Mortal Kombat 3**, el cual era algo así como una actualización de **Mortal Kombat 3**, que contenía mejores combos, movimientos finales, y lo mejor de todo era su gran número de personajes, que ya con los peleadores ocultos rebasaba los 20, lo que para su época, mediados de los años 90, era algo fuera de lo común. Pues bien, la noticia que les vamos a dar es que **Ultimate Mortal Kombat 3** llegará el próximo mes a nuestros Nintendo DS, en una adaptación que superará a las originales. Por principio de cuentas, se va a jugar con el Pad y los botones, para que el *gameplay* original no se vea afectado, y la verdad es que estamos de acuerdo con esta decisión, ya que en ocasiones, por querer implementar el *Stylus* a como dé lugar, los resultados no son tan buenos como se esperaban; la acción de los combates estará en la pantalla táctil, mientras que en la superior se muestra desde el *profile* del personaje o alguna otra imagen fija que represente lo que estás haciendo. Otra novedad que incluirá será el minijuego **Puzzle Kombat**, que es una especie de **Tetris**, pero con la diferencia de que por cada combo que hagamos, un par de personajes, que estarán en la pantalla superior, realizarán movimientos como si estuvieran peleando; al parecer aquí sí se podrá usar el *Stylus* para mover las piezas.



Esta es una versión supercompleta de **UMK3**; esperemos que además de esto se agreguen otras sorpresas, como un modo *on-line*, ya que sí tendrá conexión LAN.

¡Participa en esta gran promoción y gánate uno de los premios que Electronic Arts y Club Nintendo tienen para ti!

Para celebrar el lanzamiento de **Sim City** por primera vez en una consola portátil, hemos preparado tres preguntas respecto a esta franquicia. Si eres de los primeros cinco en enviarnos un correo electrónico a simcity@clubnintendomx.com con las respuestas correctas, serás uno de los afortunados ganadores de un juego Sim City DS.

1.- ¿Cual fue la primera consola de Nintendo en tener un Sim City?
2.- ¿Qué compañía desarrolló esta versión de NDS?
3.- Menciona 5 juegos que haya publicado Electronic Arts.

Bases: Manda un correo electrónico a simcity@clubnintendomx.com con el título "Sim City." Se aceptarán correos del día 1 de septiembre al 10 de septiembre de 2007 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 18 de septiembre del 2007, y les informaremos el día y el horario en el que podrán venir a recoger su premio. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de enero de 2007. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Cartoon Network y Club Nintendo te ayudan a ponerte en movimiento

Pon a trabajar tus ideas y gánate uno de los cinco scooters que tenemos para ti. ¿Qué tienes que hacer? Simplemente se trata de premiar tu creatividad, la cual tendrás que usar para enviarnos una carta o correo electrónico donde compartas tus sueños personales, tus deseos más ingeniosos o las ideas más locas que se te ocurran, con el fin de transmitirnos cómo sería para ti "El mundo ideal de los niños Cartoon".

Bases: Manda un correo electrónico a cartoon@clubnintendomx.com con el título "Mundo Ideal", o si lo prefieres una carta a la dirección: Avenida Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, segundo piso, C.P. 01210, Del. Álvaro Obregón, Col. Santa Fe. Se aceptarán cartas y correos del día 1 de septiembre al 30 de septiembre de 2007 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, edad, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 4 de octubre del 2007, y les informaremos el día y el horario en el que podrán venir a recoger su premio. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de enero de 2007. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Un nuevo cuento a nada de comenzar

Dentro de los juegos RPG no se han visto grandes mejoras en los últimos años; todo se maneja siempre de la misma manera, con ligeros cambios en el sistema de ataque, pero en esencia siguen siendo lo mismo. De los pocos títulos que tratan de implementar cosas diferentes, tenemos la saga **Tales**, de Namco Bandai, que desde su aparición en Super Nintendo siempre ha mantenido un nivel de calidad muy alto, basado principalmente en su *gameplay*, que vuelve más intensa la actividad durante los combates, ya que no somos simples espectadores, sino realmente quienes controlamos cada acción de los personajes. Bueno, pues después del éxito que tuvo esta franquicia en Nintendo GameCube y Nintendo DS, la compañía ha decidido que es buen momento de explorar nuevos caminos, por lo que ya preparan un nuevo capítulo en exclusiva para Wii. De lo poco que se sabe es que será una secuela de la historia vista en el Cubo, y que tanto gustó a los seguidores del género: al parecer el título del juego será **Tales of Innocence**, y se espera que aparezca este fin de año... pero en Japón; para América no hay fecha disponible aún, pero es muy seguro que salga. Lo que más curiosidad nos da acerca de esta nueva entrega de **Tales** es respecto al *gameplay*, ya que creemos que le queda como anillo al dedo el Wiimote, tanto para los ataques en tiempo real, como para desplazarnos por las escenas. Pronto se dará a conocer más información.





Prepárate para una pelea como pocas



Hace algunos años, cuando todo mundo comenzaba a desarrollar en 3D, de los géneros que más se vieron afectados tenemos el de pelea, que a pesar de una gran mejora gráfica, los movimientos de los personajes se hacían lentos y torpes... su gloria siempre sería en 2D, por lo que muchas compañías intentaron regresar aquellos días de gloria, como Capcom con su excelente **Capcom vs SNK 2**, o SNK con la serie **The King of Fighters**; pero también hubo otros juegos que proponían nuevas cosas al estilo en 2D y que se ganaron un lugar en el mercado, como lo fue **Guilty Gear**, que apareciera tanto para Arcadia como para la última consola casera de Sega; este título fue realmente novedoso, ya que el estilo de sus personajes era muy distinto a lo que estábamos acostumbrados a ver, con movimientos raros que durante las peleas confundían a todo mundo; pero si tuviéramos que mencionar una característica especial, sería que cada peleador tiene un movimiento único, que de conectarlo correctamente, terminas en ese momento la pelea, es decir, si lo haces en el primer round, ahí se acaba todo, no hay un segundo. Suena bien el juego, ¿verdad?, pues seguro que esto les gustará aún más, ya que a principios de este mes debe estar ya a la venta una versión para Wii titulada **Guilty Gear XX Accent Core**, de la mano de Aksys Games. Realmente es un juego espectacular, que te permite crear combos de todo tipo, con un modo de juego que te obliga a atacar y a no confiarte ni un solo segundo; es en verdad todo un juegazo. En cuanto a cómo se va a jugar, pues tienes dos opciones: el Nunchuk y el Wiimote, o el control clásico; obviamente con la primera te va a resultar todo más sencillo; ideal para novatos, pero sinceramente para disfrutarlo al máximo te recomendamos la segunda.



Ahora sí. Después de haber tenido un pre
vio de todo lo ocurrido en el E3 en el me
de julio, tenemos todos los detalles d
evento más importante de videojuegos d
América. Comenzaremos con las imágene
que captamos en nuestra cobertura, desd
la conferencia de Nintendo hasta el Bark
Hangar (sede del show).

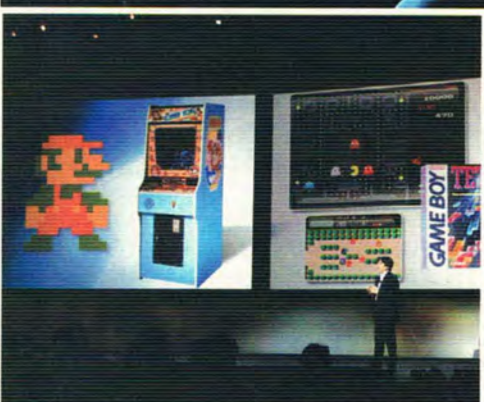
Aquí vemos la presentación en el Auditori
Cívico de Santa Mónica, California.

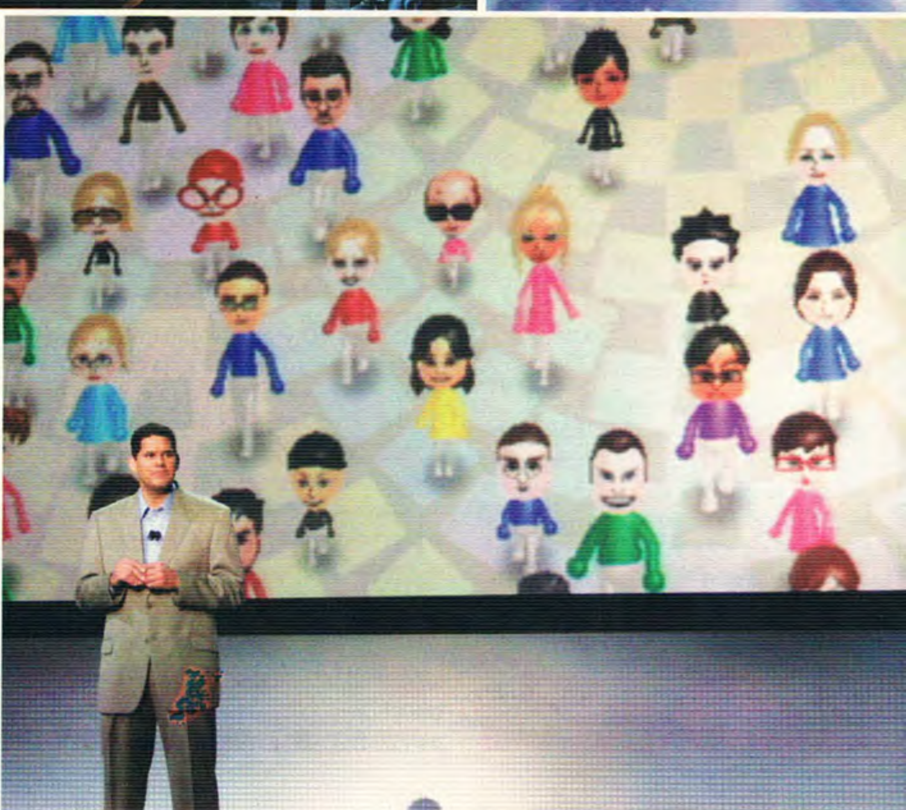
E3

Te mostramos el color del E3 Media & Business Summit en su versión 2007. Bien dicen que una imagen dice...







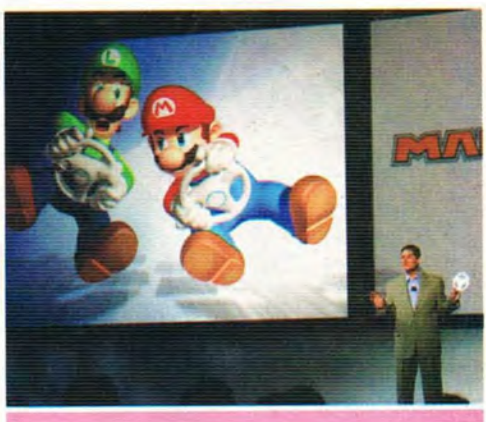


El registro comenzó muy temprano; cabe mencionar que no hubo tantos medios como en ediciones anteriores, esto debido a la restricción de invitaciones. Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América, dio la bienvenida, y como es costumbre ya, su Mii apareció en la pantalla. Después de hablar de números y algunas presentaciones de títulos como **Mario Kart** para Wii, el presidente de Nintendo el señor Satoru Iwata hizo acto de presencia.

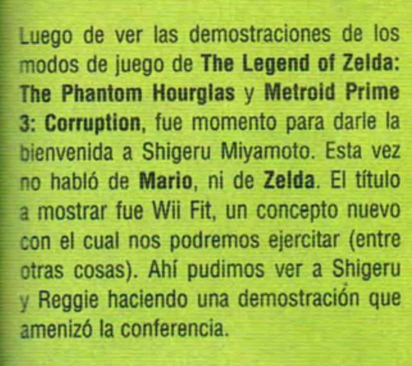








El señor Iwata habló del objetivo de Nintendo, ese del cual les hemos comentado. El atraer a nuevos jugadores brindando diversión sigue siendo una meta para la compañía. El concepto Touch Generations que inició en el Nintendo DS se expande al Wii para brindar títulos que nos permitan tomar un control y pasar un tiempo agradable. Al terminar su presentación, el señor Iwata nos adelantó la presencia del maestro Shigeru Miyamoto.



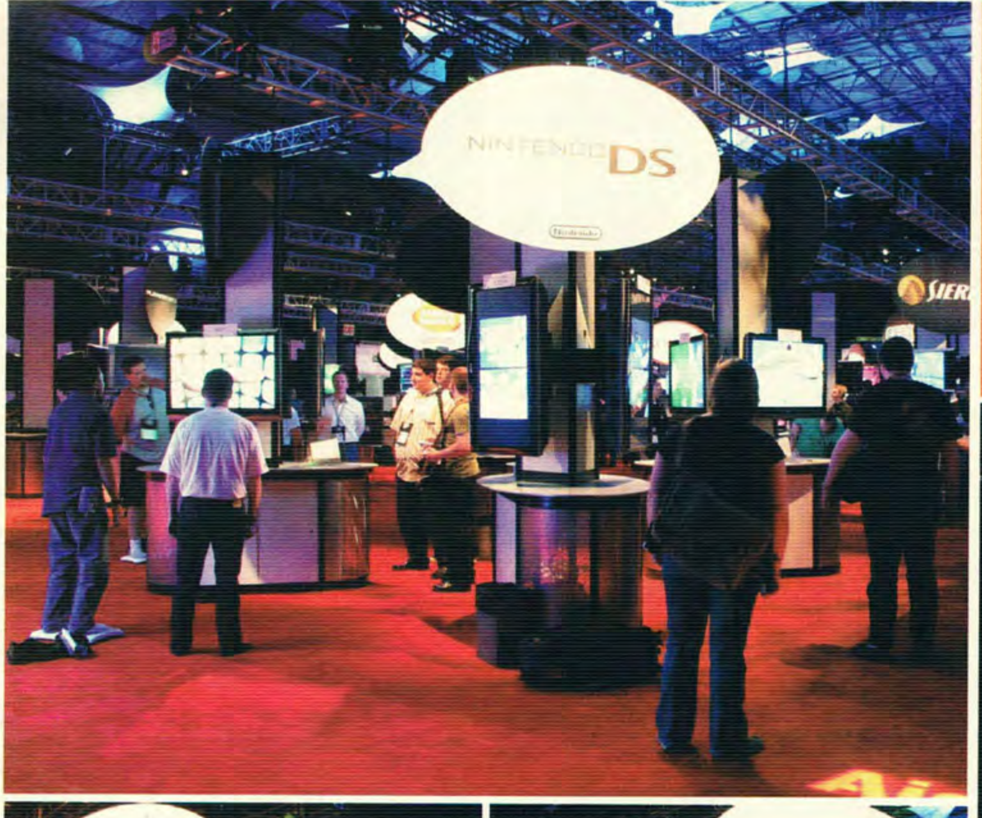
Luego de ver las demostraciones de los modos de juego de **The Legend of Zelda: The Phantom Hourglas** y **Metroid Prime 3: Corruption**, fue momento para darle la bienvenida a Shigeru Miyamoto. Esta vez no habló de **Mario**, ni de **Zelda**. El título a mostrar fue Wii Fit, un concepto nuevo con el cual nos podremos ejercitar (entre otras cosas). Ahí pudimos ver a Shigeru y Reggie haciendo una demostración que amenizó la conferencia.











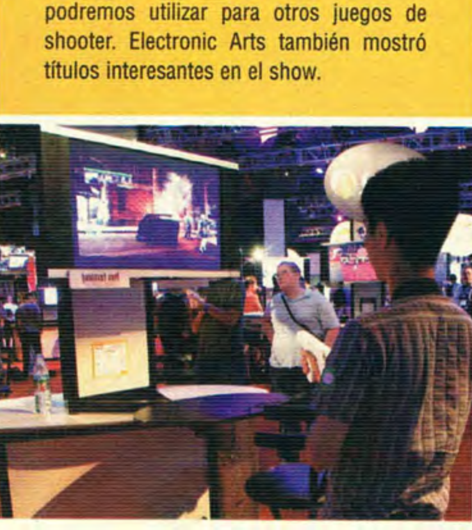
Una vez terminadas las conferencias, lanzamos al hangar Barker para ver juegos de las compañías. Como poc ver, el piso de exhibición fue muy pequ en comparación de lo acostumbrado e Centro de Convenciones de Los Ánge Nintendo al igual que las demás com ñías, mostraron sus desarrollos; ahí encontramos con el mencionado Wii Fi probamos y realmente nos gustó muc ya que el demo constaba de varios jueg







A diferencia de los E3 pasados, los espacios para las compañías eran casi del mismo tamaño. Uno de los más concurridos fue el área de Capcom; muchos querían tener en sus manos este nuevo accesorio llamado "Wii Zapper" para jugar Resident Evil: Umbrella Chronicles. Esta base para nuestros controles de Wii la podremos utilizar para otros juegos de shooter. Electronic Arts también mostró títulos interesantes en el show.













Una de las conferencias más atractiva fue sin duda la de Electronic Arts. L lista de títulos que esta empresa tien en desarrollo es impresionante; demás una nota importante que dio EA fue creación de una división llamada "Casua Entertainment", que se dedicará a lanza juegos para los videojugadores casuales los cuales podrán disfrutar de títulos no ta complejos, pero divertidos. Esto nos hac recordar la línea en la que está Nintendo.

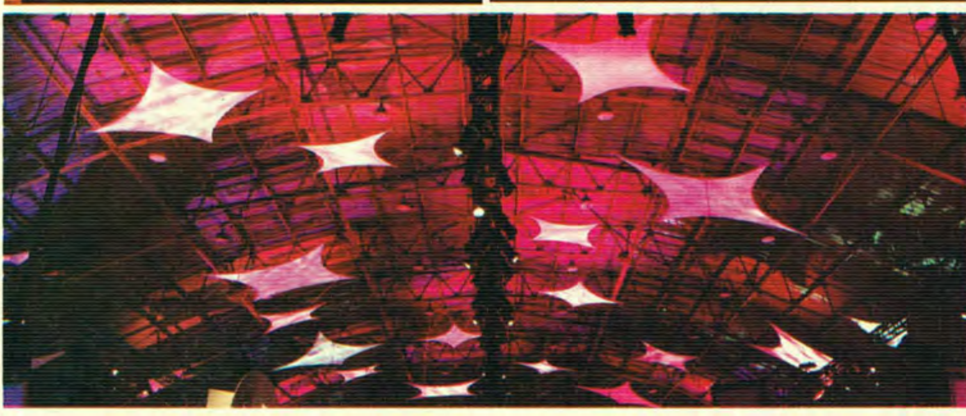








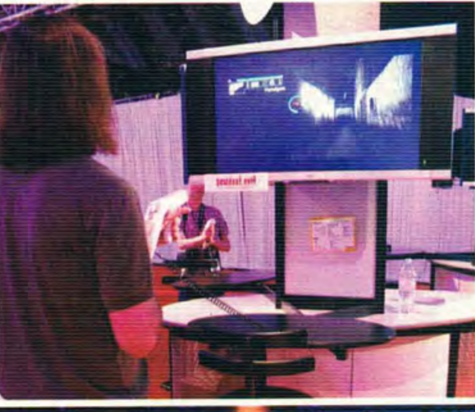




Durante la conferencia de EA pudimos v una demostración de lo que será Roc Band, un título hecho para los amantes c la música, en el que podremos tocar lo instrumentos clásicos de una banda c rock con nuestros cuates. Por supuest Pepe y Toño no perdieron tiempo y s lanzaron al área de Electronic Arts a proba este título que pinta para ser un hit. Es es una de las compañías que más noticia dará a los seguidores de Nintendo.







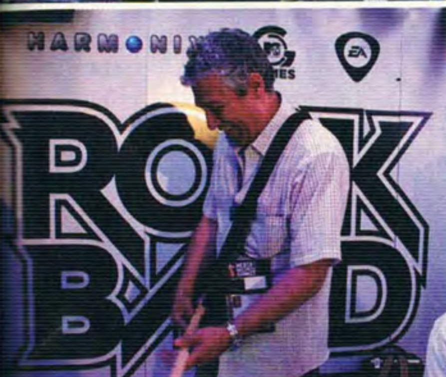


Unos de los momentos importantes para CN durante este E3 fue cuando platicamos con Eiji Aonuma. A él ya lo habíamos entrevistado hace dos años con motivo del desarrollo de **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, y vaya sorpresa que nos llevamos cuando nos reconció; al principio pensamos que lo decía por compromiso, pero cuando nos comentó que tenía en su oficina el alebrije que le llevamos, entonces nos dimos cuenta que era verdad.



Santa Mónica, CA fue el lugar para recibir a todos los medios del mundo. La zona está ubicada en la costa de California y cuenta con muchos hoteles a los cuales podemos llegar sin problemas. El Santa Mónica Place es un centro comercial en el que podemos encontrar muchas tiendas diversas para nuestras compras de pánico. Además, la calle que nos lleva a este centro cuenta con más tiendas. Durante la mañana y tarde podemos ver cosas interesantes.













Es un hecho que con este nuevo formato se eliminan las filas y filas de personas queriendo jugar un título. La atención de las compañías fue más cercana con la prensa, aunque también tenemos que comentar que no fue tan práctico estar moviéndose de un lugar a otro, incluso tomando transporte para hacerlo. Seguramente habrá algunas modificaciones para el siguiente año; veremos cómo se va puliendo este nuevo E3 con el paso del tiempo.













En unas páginas más encontrarás el reporte completo, juego por juego. ¡Disfrútalo!



Prueba los nuevos
CRUNCHY
Flamin' Hot
Cheetos
MUY PICANTES
Cheetos
Flamin' Hot
Ardiente queso,
y más que eso
COME BIEN.



El + esperado

Nestlé CHAMYTO te presenta

SUPER SMASH BROS. Brawl

Muy buen inicio de mes pa
todos; una vez más, yo, el Ge
CHAMYTO®, estoy listo para platicar con to
ustedes las novedades que han surgido en torn
Smash Bros. Brawl, que la verdad este mes han sido bastant
así que prepárate, porque varios rumores han quedado atrás; ah
todo lo que te voy a comentar será información oficial, así que ¡comencem

Viejos conocidos

Como ya te había comentado en anteriores secciones, era un hecho que varios personajes que se tornaron clásicos en la versión de Nintendo GameCube volverían a aparecer en **Brawl**, y para muestra, en esta ocasión te traemos la confirmación de tres de ellos, que seguramente te pondrán más que feliz.

Ingresa la realeza

La primera princesa en confirmar su aparición en este gran título es ni más ni menos que **Zelda**; aunque seguramente, después tendremos noticias de Peach, pero bueno, hablemos de quien ya está confirmada la princesa de Hyrule.

Comparando lo que hemos visto con su aparición en GameCube, se nota un aspecto más maduro, tomado de lo que pudimos apreciar en **Twilight Princess**; los detalles en toda su vestimenta son simplemente increíbles, cuidando hasta el último detalle; no se dieron a conocer muchos detalles de sus ataques, pero suponemos que conservará varios de los que la hicieron un personaje de cuidado en **Melee**, es decir, basados en la magia y en la rapidez.

Ahora, seguramente todos se deben estar haciendo la misma pregunta... ¿podrá transformarse en **Sheik**? Pues bien, la respuesta es...no... no se sabe aún, no se espanten todavía, ¡ja, ja, ja!; yo creo que es casi un hecho que esto podrá hacerse, pero aún no es seguro que sean dos personajes en uno, o que **Sheik** sea uno aparte, pero bueno, ya el tiempo nos dará la respuesta.





El terror del reino

Otro de los personajes que se ganó a pulso su aparición en **Brawl** es **Bowser**; en cuanto a su diseño, se nota que lo han hecho un poco más agresivo, al menos esa imagen es la que proyecta, y qué bien que así sea, ya que es el villano por excelencia de los juegos de **Mario**.

Su principal característica seguirá siendo la fortaleza; con un golpe simple te puede mandar a volar, así que imagina lo que hará con los ataques **Smash**; además de que, para regocijo de todos, ya está superconfirmado que por algunos segundos, cuando realice su ataque especial, se podrá transformar en **Giga Bowser**, que como debes recordar, es una versión alterada del rey de los **Koopas**, donde su poder y tamaño se ven incrementados notablemente; algo así como las versiones Orochi de **Iori** y **Leona** en los juegos de **KOF**.

Obviamente, su punto débil volverá a recaer en su velocidad; será el más lento de toda la plantilla, y digo, no es para menos: con ese tamaño no esperábamos que se moviera como **Pikachu**, ¿verdad? Pero bueno, su fuerza lo compensará, y como siempre, será un personaje para cuando ya tengas cierta experiencia en el juego, ya que de lo contrario sufrirás bastante.





De la selva a tu Wii

No podía quedar fuera; su carisma lo ha hecho ganarse un lugar dentro de los consentidos de la plantilla. Nos referimos a **Donkey Kong**, primate que está de vuelta en este peculiar juego, para mostrarnos que la habilidad no está peleada con la fuerza.

Sus movimientos, al menos por lo que hemos visto, seguirán siendo similares a las otras versiones, pero eso sí, creemos que darán pauta a que se puedan combinar para generar combos que, aunque cortos, le bajen hasta la risa a tus rivales; algo así como ocurría en **Smash Bros.** de Nintendo 64.





Las arenas para la batalla

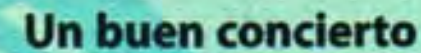
Los escenarios juegan un papel fundamental a la hora de los combates; si no mides bien la distancia o la altura, puedes terminar tus aspiraciones de la victoria en un dos por tres; y bueno, a estas alturas ya se han revelado varias arenas. Aquí te mostraré las que considero más relevantes.

Batalla épica
Para todos los amantes de los juegos de **Zelda**, seguro que esto los hará dar saltos de alegría, ya que vendrá un *stage* inspirado en aquella batalla que tiene **Link** en el puente de piedra, ¿la recuerdas?; pues aquí las peleas se pondrán mejor que nunca, ya que cada determinado tiempo saldrá aquel enemigo que nos hiciera sufrir en **Twilight Princess**, así que habrá que estar atentos a lo que pueda pasar.
Otro hecho que debemos tomar en cuenta es que en cualquier momento, el puente se caerá a pedazos... pero no te preocupes, después de unos segundos se volverá a unir, gracias a un portal mágico.



En el espacio...
Directamente del universo de **Star Fox** viene este escenario, que será algo así como el **Great Fox** de juegos pasados, pero aquí la nave será más pequeña, obligándote a tener tus movimientos medidos por cualquier emergencia; el nombre de la nave será Pléyades, y además de cuidarnos de los ataques enemigos, también debemos estar pendientes de los peligros del espacio, como disparos de otras naves o algunos meteoritos.

Un buen concierto
El último lugar del que te hablaré esta vez estará inspirado en **Animal Crossing**; se trata de una pequeña parte del pueblo, donde el aspecto variará dependiendo de si juegas en la noche o en el día; además, si entras los sábados en la noche, ¿sabes quién te esperará?, pues ni más ni menos que **K.K.**, para deleitarte con un gran concierto mientras peleas con tus amigos.



Como puedes ver, se dieron varios detalles interesantes, pero para concluir te dejaremos con un anuncio muy importante que se dio en el E3: la fecha de salida para **Super Smash Bros. Brawl**, que será... el 3 de diciembre, así como lo lees; este supertítulo sale este año, así que ve juntando tus domingos, porque las peleas se pondrán mejor que nunca. Nos vemos el siguiente mes con más sorpresas.


Nuestra Portada
© 2007 Nintendo.
Compañía: Nintendo.
Desarrollador:
Nintendo.
Clasificación: E.
Categoría: Aventura.
Jugadores: 1-4.



¡Link navegará en una nueva aventura en exclusiva para el Nintendo DS!

El héroe protector de la Trifuerza adopta por segunda vez su aspecto caricaturesco que tanta polémica causó hace años en el Nintendo GameCube. **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** es el treceavo título de la saga y el primero para la consola de doble pantalla; si bien su aspecto gráfico es similar al de **Wind Waker** (Nintendo GameCube, 2003), se le han hecho diversas adaptaciones basadas en los alcances del NDS que te harán disfrutar de un título con la clásica acción de **TLOZ**, pero con la innovación de la nueva generación. La primera vez que se mostró fue en la *Game Developers Conference* del año pasado (por parte de Satoru Iwata) y luego de tantos retrasos, ya por fin lo tendremos el próximo mes en nuestras manos. Entérate de todos los pormenores, a continuación.



En Phantom Hourglass se retoma el aspecto visual que tanta polémica causó cuando se utilizó en el Nintendo GameCube.



El diseño de los mapas sigue similar a lo acostumbrado en la saga, no obstante ahora puedes marcar los puntos estratégicos.





No todo terminó en Wind Waker...

En la pasada entrega, nos dimos cuenta de que **Link** no era un único héroe, sino que la batuta de salvador de Hyrule y defensor de la princesa **Zelda** iba cambiando con el curso del tiempo; nos enteramos que Hyrule fue sepultado por el agua y que ahora sólo quedan visibles (y habitables) los picos de las montañas que sirven como islas a donde el pequeño valiente viajaba durante el desarrollo de su aventura en busca del malévolo **Ganon**, quien nuevamente trajo el caos al mundo; **Zelda** emergía ahora como **Tetra**, una pirata que desconocía su porvenir y que tomará gran importancia en el desarrollo de la historia.

Y aunque **Ganon** fue derrotado, la paz restaurada, y Link y Tetra navegan por aguas desconocidas, la historia de los héroes apenas estaba iniciando y continúa en **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** para Nintendo DS. La nueva trama nos cuenta que **Link, Tetra** y su banda de piratas se han embarcado en busca de nuevas tierras (al final de **Wind Waker**). Luego de varios meses, ellos pasan a través de una parte del océano que está cubierta por una densa niebla y que dentro de ella se encuentra un barco fantasma. **Tetra** se ve en peligro cuando se decide a explorar el barco por sí misma y sin ayuda de nadie y **Link** intenta rescatarla, pero en una maniobra del destino, el héroe queda inconsciente (y es transportado hacia una isla desconocida) para luego ser despertado por el sonido de la voz de un hada, quien junto con sus demás aliados lo ayuda para así iniciar su nueva aventura al investigar aguas inexploradas. Este no será el primer **Link** que naufraga, porque ya ocurrió en **Link´s Awakening**, el primer título portátil del héroe, pero en esta ocasión, las ventajas del Nintendo DS le darán un enfoque sin precedente, que de primera instancia puede parecer complejo, pero ya que lo juegues, será sumamente interesante. Todo el juego se controla a través de la pantalla táctil; con el *Stylus* sentirás el manejo de **Link** mucho más natural que antes.

Es tiempo de que te olvides de los botonazos, ahora todos los movimientos de Link se regirán a través del *Stylus*, desde usar tus armas, hasta crear tus propias anotaciones en los mapas de los calabozos.



Al principio parece una locura que haya este cambio tan radical en la forma de controlar al personaje principal, y bien dicen que si no está roto, no hay por qué repararlo; pero Nintendo quiso aventurarse y logró darle al clavo y no como en otros títulos, donde el *Stylus* está por mero compromiso, pero que no se usa para un fin práctico. Aquí tocarás la pantalla táctil para guiar a **Link** a través del mundo o haz un ligero trazo en la pantalla para golpear con tu espada. Incluso puedes hacer anotaciones en el mapa o trazar una de las rutas que seguirá el bote, así como también tendrás la oportunidad de marcar la trayectoria del bumerán.



Encuentra a Tetra y obtén las respuestas que buscas

Durante el ataque de la niebla, todo se salió de control y mientras tú eras llevado a una isla más extraña que en la que cayeron los personajes de **Lost**, **Tetra** se perdió sin dejar rastro alguno. Ahora que tu compañera ha desaparecido, necesitarás la ayuda de diversas hadas mientras exploras los bosques peligrosos, océanos desconocidos y enigmáticos calabozos. Conforme excursiones en los múltiples terrenos, conocerás a nuevos personajes al mismo tiempo que van reuniendo diversas armas y arena para un misterioso artefacto llamado "The Phantom Hourglass", algo así como "El Reloj de Arena Fantasma", con el que te será posible conducirte a los sitios más profundos del calabozo. Tu búsqueda te llevará a visitar escenarios extensos donde el peligro no se hará esperar; el estilo de juego se presenta como una mezcla entre **TLOZ: A Link to the Past** y, por supuesto, **Wind Waker**, puesto que la perspectiva aérea y el aspecto de los pueblos y calabozos son como en el legendario título de SNES, pero todo lo visual (gráficos) es tal cual se vio en el de GameCube, así que no te sentirás tan ajeno al *gameplay* y menos cuando notes lo sencillo y divertido que es usar el *Stylus* para esta misión.





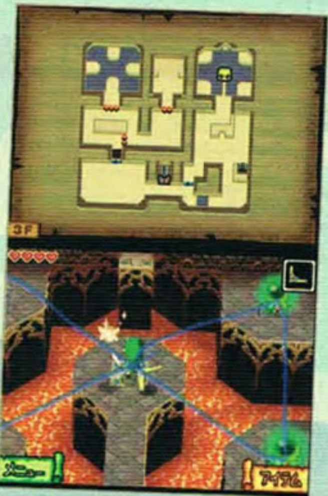
Usando el *Stylus* podrás definir la ruta que seguirá tu bote, algo que no se podía hacer en **Wind Waker**.



La perspectiva principal es de vista aérea, como se vio en la versión de Super Nintendo, así tendrás un amplio rango de imagen.



Mientras que la acción se desarrolla en la pantalla táctil, en la superior podrás observar una serie de datos o información valiosa.



No sólo controlas tus rutas con el *Stylus*, sino que también te sirve para usar diversas armas como el bumerán.

¿Cómo es el uso del Stylus?

Debes tener muy en cuenta que para esta edición no usarás los clásicos botones de acción, ya que como te hemos dicho antes, todo se realiza con el *Stylus*, por ejemplo, cuando quieras hablar con algún aldeano, sólo debes acercarte y hacer un toque con el *Stylus* en el personaje para iniciar una conversación; asimismo, si quieres hacer una abanicada con tu espada, simplemente necesitas tallar un poco la pantalla táctil; pero si tocas a un enemigo con el *Stylus*, **Link** realizará una serie de ataques. Pero eso no es todo, el lápiz te funcionará como timón para controlar la dirección de tu barco y así definir la ruta que seguirás, en concreto, todo lo puedes hacer a través de la pantalla táctil y lejos de ser un impedimento o una mala decisión, es una grata forma de reinventar el estilo de juego de **The Legend of Zelda**, así como ocurrió en la versión de **Twilight Princess** con el control remoto y *Nunchuk*.

La acción del juego se lleva a cabo en la pantalla táctil, mientras que en la superior podrás visualizar un mapa bastante descriptivo y puedes analizarlo minuciosamente e incluso poner anotaciones con el *Stylus*. Dichas notas serán visibles en la pantalla superior durante el juego. El mapa es básicamente del mismo estilo que ya conoces de las previas versiones de **TLOZ**, pero allí también es donde trazas la ruta de tu barco y la navegación ya será de forma automática. No pienses que será aburrido, porque mientras tu barco navega, tú podrás controlar los cañones para atacar a los enemigos que se aproximen; también podrás pescar o buscar uno que otro tesoro interesante. Incluso puedes personalizar el barco o mejorarlo para obtener mayores resultados.

Comparte la diversión de Phantom Hourglass con tus amigos

Ya no es novedad que Nintendo agregue una modalidad para dos o más personas en sus títulos de **TLOZ**, aunque no es una regla obligada, pero lo hemos visto en el *remake* de **A Link to the Past** (GBA, 2002) en donde se agregó un juego alterno llamado **Four Sword** para que cuatro personas (simultáneamente) pudieran competir y disfrutar del concepto de **Zelda**. Fue tanta la aceptación, que tiempo después se desarrolló un juego para Gamecube basado en el concepto de **Four Swords**, muy divertido, por cierto. Y ahora, en **Phantom Hourglass** tenemos la facultad de entrar a una modalidad de batalla de dos jugadores (diseñada para jugarse de forma local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo); el primero de ellos tomará el papel de **Link**, mientras que el segundo asumirá el mando de un enemigo quien perseguirá al héroe. **Link** deberá recolectar varias Force Gems –y depositarlas en su base- antes de que el contrincante se aproxime. Para lograr tu objetivo, podrás valerte de diversas estrategias de ofensiva y defensiva como robarle las Force Gems al rival, algo no muy digno, pero sí muy útil para salir avante. Los mapas son variados y muy extensos, así que no tendrás problema alguno para sacarle todo el jugo a este título, y si no tienes amigos cerca, ya sabes, siempre habrá alguien en este planeta que pueda jugar contigo.



Mientras haces alguna anotación en la pantalla táctil, la acción cambiará a la superior para que no pierdas detalle.



Como en todos los títulos de esta importante saga, te recomendamos que cheques qué hay debajo de los arbustos, uno nunca sabe...



No por ser un juego portátil quiere decir que se limitaron para los efectos visuales; al contrario, éstos lucen de maravilla.

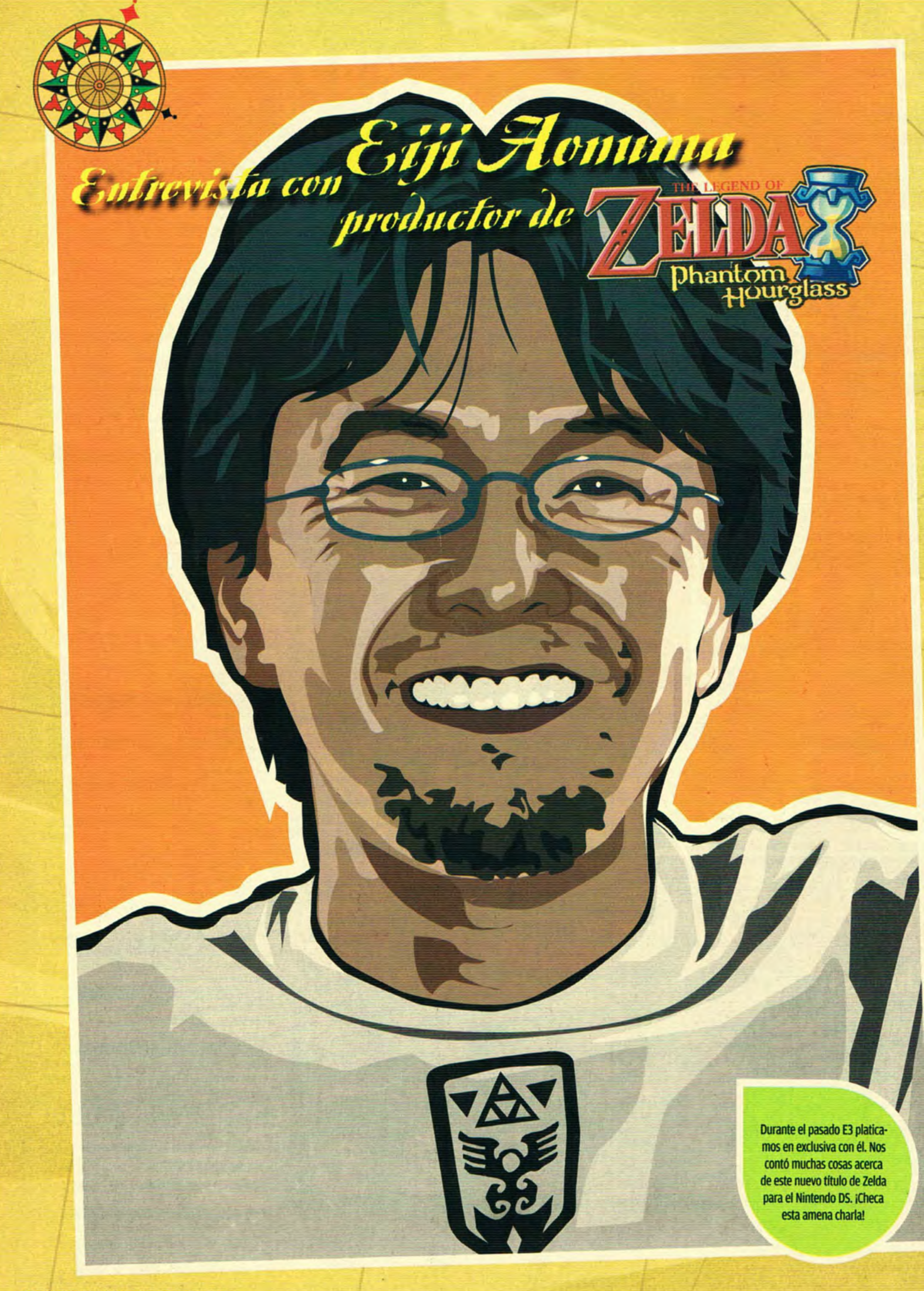


Link cuenta con sus clásicos ataques, como el *spin attack*; con esta acción puedes eliminar a todos los enemigos que te rodean.

En conclusión

El nombre **The Legend of Zelda** es sinónimo de diversión garantizada y **Phantom Hourglass** no rompe la racha; es un título con mucha acción y un estilo de juego diferente que se adapta perfectamente al concepto original. Los gráficos lucen sumamente bien y nos otorgan ese punto de continuidad con respecto a **Wind Waker**. La música es por demás interesante y logra atraparte aún más en los momentos clave. No cabe duda que valió la pena la espera por un nuevo título portátil de **Link**, y lo mejor de todo es que no se trató de un *remake*, sino de algo original que ya todos podremos disfrutar en unas cuantas semanas.




Entrevista con Eiji Aonuma
productor de
THE LEGEND OF ZELDA
Phantom Hourglass
Durante el pasado E3 platicamos en exclusiva con él. Nos contó muchas cosas acerca de este nuevo título de Zelda para el Nintendo DS. ¡Checa esta amena charla!

Club Nintendo: Primero que nada, felicidades por el éxito que el juego ha tenido en Japón; sabemos que se ha vendido bastante desde su lanzamiento; ¿creen que el éxito se repita en todo el mundo?
Eiji Aonuma: Muchas gracias por sus comentarios; espero que el éxito de este título sea el mismo en todos lados.

CN: Por el estilo gráfico, se pudiera pensar que **Phantom Hourglass** está situado cronológicamente después de **Zelda Wind Waker.** ¿Es esto cierto?; y de ser así, ¿qué tan relacionadas están las historias?
EA: Sí, esta aventura está situada después de **Wind Waker.** Les puedo comentar que es una secuela, pero con esto no quiero decir que la persona que no haya jugado el **Wind Waker** no pueda jugar este título; hay cosas similares entre los juegos, como los piratas y más. Pero es otro juego.

CN: ¿El reloj de arena tendrá alguna otra función además de protegernos dentro de los calabozos, es decir, podremos atacar con él o algo similar?
EA: Bueno, en este juego tenemos un calabozo principal y para entrar tendremos que voltear el **Phantom Hourglass**; el tiempo que tarde en caer la arena, es el tiempo que tenemos para realizar nuestra tarea en éste y demás calabozos. Tendremos que resolver varios rompecabezas y lo tendremos que hacer en cuestión de tiempo. Lo importante será tener cada vez más arena para poder permanecer periodos más prolongados dentro de estos calabozos, que por cierto, todos tienen relación.

CN: ¿Cómo le haces para imaginar toda esta historia?; ¿en qué momento lo haces?
EA: Es algo curioso, porque cuando uno comienza un proyecto, no se tienen planeadas tantas cosas. Todo esto me llega a la cabeza en cualquier momento; puede ser mientras estoy en la regadera o en cualquier lado. Lo importante es tener la historia y los detalles van saliendo.

CN: **Wind Waker** fue muy criticado debido a su aspecto visual; ¿por qué decidieron tomarlo como base para la realización de este **Zelda?**
EA: El Nintendo DS es un sistema que tiene muchas cualidades; la doble pantalla nos permite tomar ventaja en cuanto al modo de juego. El desarrollo nos permitió ver que la vista del juego era la indicada; recordemos que el *Stylus* es parte fundamental del título. Pero lo más importante es que el sistema soporta el *cell shading* y el motor gráfico queda perfecto.

CN: El usar el *Stylus* para manejar algunos ítems como el bumerán o la espada, era algo que todos esperábamos, pero no así el hecho de que todo el *gameplay* se basara en ello. ¿Cómo les surgió la idea, y qué fue lo más complicado de ella?
EA: En un principio consideramos el uso de los botones para el juego. Conforme transcurrió el desarrollo nos dimos cuenta que el uso del *Stylus* era lo más indicado para todo el juego, ya que se da de forma natural. La pantalla táctil nos permite realizar las cosas que queremos, sin necesitar de botones. Creemos que es lo mejor.

CN: ¿Qué tan largos serán los viajes en mar?; ¿del mismo estilo que en WW?; ¿o han sido reducidos para acentuar la acción en las islas?
EA: El recorrer el mar será más decisión del jugador. El tiempo que deseemos estar ahí para recorrer e ir a visitar los distintos lugares dependerá de nosotros. Aunque tendremos algunas actividades a realizar en él, como ir a pescar. Ya no les cuento, ustedes lo verán.

CN: Los juegos de **Zelda** siempre han sido para jugadores experimentados; ¿creen que el cambio en el *gameplay* atraiga a jugadores casuales a la serie?
EA: No sólo los fans de **Zelda** lo pueden jugar. He visto en blogs y más medios la respuesta que ha tenido y las opiniones generadas. La experiencia de juego es muy buena, natural e intuitiva. Definitivamente este juego es accesible para todos.

CN: **Zelda Twilight Princess** es sin duda el juego de la franquicia con más horas de juego; ¿cuántas serán necesarias para terminar **Phantom Hourglass?**
EA: No podría decir exactamente el tiempo que nos lleva acabar de principio a fin el juego, pero les puedo comentar que es muy diferente a **Twilight Princess**, ya que la gente lo puede jugar en ratos sin tener que pasar horas sentada frente al televisor.

CN: ¿El hecho de que tengamos que anotar la ubicación de los ítems en la pantalla táctil, es un indicador de que los calabozos serán más complejos que en otras versiones?
EA: El hecho de que hagamos a la gente anotar no quiere decir que lo estamos haciendo más complicado. Es un modo de juego que nos ayuda, ya que en los juegos de Zelda siempre tenemos que estar recordando ciertas cosas que nos servirán durante el desarrollo del juego. El sistema lo permite.

CN: ¿Veremos personajes clásicos de la serie, o sucederá lo mismo que en juegos anteriores como **Minish Cap**, donde los jefes finales son totalmente diferentes a lo acostumbrado?
EA: Aquí veremos personajes nuevos, incluso diferentes a los que estamos acostumbrados a ver en la serie de **Zelda.** Hay muchas islas y cada una es diferente; será muy divertido el conocer a los personajes de **Phantom Hourglass.**

CN: La princesa **Zelda** ha tomado cada vez más un rol protagónico dentro de las historias; como ejemplo tenemos el final de **Wind Waker**, ¿Qué tan importante será su aparición en este título?; ¿podremos controlarla?
EA: No, no la podemos controlar.

CN: La historia es un punto importante para cualquier juego, pero en **Zelda** es fundamental; ¿qué nos puede decir de ella?; ¿será dramática como en TP, o épica como en Ocarina?
EA: Eso depende de cada uno; de qué tan involucrados estemos con los personajes. Es un sentimiento que genera cada persona. Cuando lo terminen ustedes, me dicen cómo sintieron el final... ¡Ja, ja!

CN: El medio considera a **Zelda Link´s Awakening** como el mejor **Zelda** para un sistema portátil. ¿Consideran que su opinión cambiará después de PH?
EA: Eso espero.

CN: ¿Qué tan factible será ver una adaptación de **OoT** en el NDS?
EA: Es algo que me han preguntado. ¿A ustedes les gustaría? ¿Por qué la pregunta?
CN: Bueno, es que como lo han hecho con Mario del Nintendo 64, sería bueno llevar este gran título con uno a todas partes.
EA: Veremos, le voy a comentar a Shigeru Miyamoto del clamor de la gente.

CN: Has trabajado mucho en estos últimos años. ¿Tienes algún proyecto en puerta o tomarás unas vacaciones?
EA: Estoy trabajando en otro proyecto, pero después de este E3 tendré que tomar unas vacaciones.

CN: Muchas gracias por la entrevista, esperamos repetirla en unfuturo cercano. ¿Algo que quisieras agregar?
EA: Sí, una cosa más. Les comento que la versión de **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** para Norteamérica estará disponible con diferentes lenguajes: inglés, francés y español.

CN: ¡No hay mejor cierre que esto, gracias!
EA: ¡Hasta luego!

Nintendo



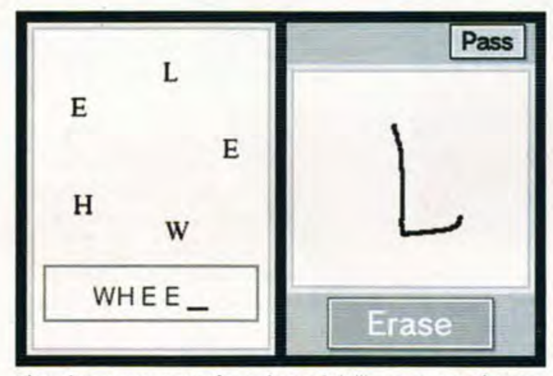


Brain Age 2: More Training in Minutes a Day

Fecha de sali
octubre 20

El entrenar tu cerebro no duele

No cabe duda que el éxito desprendido de los juegos de desarrollo o agilidad mental subió como la espuma con la Touch Generation de Nintendo, y luego de un par de títulos de alto prestigio, la compañía de Kyoto decide empujar aún más a tu materia gris con **Brain Age 2**, basado nuevamente en las teorías del reconocido neurocirujano, **Dr. Kawashima**, e incluye nuevos retos y actividades tanto o más divertidas que en el anterior. Todas las pruebas están diseñadas para sacarle brillo a tu cerebro y en total son 15 nuevas etapas que no sólo te harán pensar en contrarreloj, sino que también te divertirán al tocar canciones en un piano o al monitorear los resultados de una carrera.

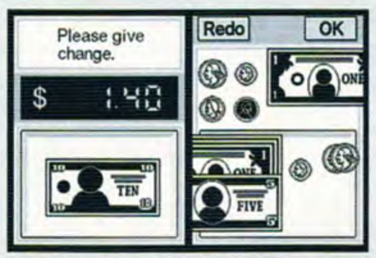


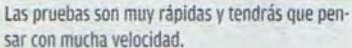
Nintendo nos presenta otra forma de sacarle brillo a nuestro cerebro con este interesante juego para Nintendo DS.

Cuando inicies un juego nuevo, serás conducido a través de una serie de pruebas; dependiendo de tus resultados, obtendrás una puntuación que indicará qué tan viejo es tu cerebro... o en palabras más simples, qué tanto has dejado que se oxide. Cada día tienes la oportunidad de competir por los mejores récords de cada actividad que hayas habilitado y al mismo tiempo la edad marcada en el Nintendo DS se apegará más a la realidad. Tu progreso será visualizado en una gráfica que muestra en qué áreas tienes un buen desarrollo y cuáles son tus puntos débiles que necesitas entrenar. El juego está diseñado para ser practicado por pequeños ratos durante mucho tiempo y tiene la capacidad de conservar tus datos durante todo un año. Aunque claro está, es tan entretenido que no dudamos que te pases horas y horas jugando a diario.

Comprueba quién es el que tiene la mente mejor dotada

Podrás crear hasta cuatro archivos en una misma tarjeta de juego; al compartir un juego tienes l oportunidad de competir en una trivia de dibujo u otros retos con la familia y amigos. Si decide participar de forma inalámbrica o tener varios archivos de respaldo, podrás comparar los avances d los demás con los tuyos, pero si juegas de forma individual, te espera una grata sorpresa al activar u modo llamado Virus Buster, donde enfrentarás un nuevo estilo del clásico Dr. Mario.

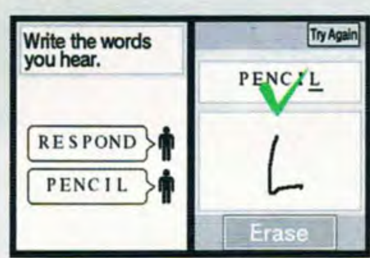




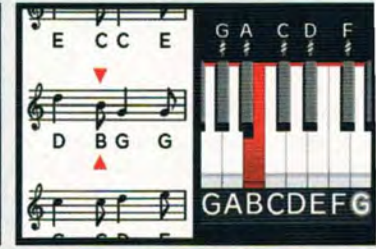
Las pruebas son muy rápidas y tendrás que pensar con mucha velocidad.



El uso del *Stylus* será básico para el estilo de juego y muy práctico.



Como en la versión anterior, se presenta en modo de libro y no en vertical.



Hay microjuegos de todas las categorías, uno muy divertido es el del piano.

Algunas de las actividades para concursar son: Rock, Paper o Scissors; debes decir el nombre del símbolo que gane o que pierda. High Number: debes localizar el número con el más alto valor y tocarlo con el *Stylus*. Piano Placer: toca notas en un teclado mientras el cursor avanza por las partituras. Word Scramble: simplemente acomoda las letras y escribe la palabra que te dicen. Memory Sprint: sigue el progreso de un atleta mientras compite en una feroz carrera y luego escribe el lugar en el que quedó. Otros modos incluyen un concurso de dibujo, un ejercicio para conectar puntos y muchos más, pero por si fuera poco, también tiene más de 100 sudokus para que no dejes de ejercitar tu mente.



También puedes usar el *download play* de Nintendo para enviar un demo a tus amigos o competir contra 16 jugadores en uno de los cuatro diferentes modos de juego.

Battalion Wars II

Fecha de salida: agosto 2007

La batalla continúa en el Wii

En el 2005, Nintendo nos trajo la primera entrega de **Battalion Wars** para el Nintendo GameCube, siendo la parte casera de **Advance Wars** que tantos seguidores tiene alrededor del mundo. Su modo de juego cambió a acción con mayor libertad y vaya que nos sorprendió; ahora, dos años después, Kuju Entertainment tiene casi lista la secuela que se estrenará en Wii, con gráficos mejorados al igual que el diseño de personajes que aumentaron su definición y cuadros de animación, escenarios (texturas) mucho más grandes y una serie de misiones que te atraparán desde el inicio.

Obviamente uno de los cambios más esperados es el sistema de control, que en esta ocasión se enfoca a la cualidad gestual del Wii, tanto con el control remoto como con el *Nunchuk*; así podrás controlar las acciones de tus soldados con mayor precisión. Al personaje principal lo controlas con el *Stick* del *Nunchuk* (vehículos como ocurre en la mayoría de los juegos), mientras que el control remoto sirve como puntero, similar a como se ha visto en **Resident Evil 4** o en **Red Steel**.



Los gráficos lucen muy bien y superan en mucho a su antecesor.



La capacidad *multiplayer* le da un enfoque mucho más real y divertido.

Más de 20 misiones en modo individual (Assault, Skirmish) y más de 15 *multiplayer* (Co-op). Sin duda, este será uno de los títulos que incrementarán la cantidad de jugadores *on-line*.



La historia cuenta que bajo el engaño de que el Imperio Solar está desarrollando un arma devastadora, el comandante **Pierce** y el coronel **Windsor**, de las islas Anglo, lanzan un ataque preventivo en Coral Atolls, dando inicio a una guerra que involucra a todo el mundo. A través de las misiones podrás conducir tanques, comandar naves o pilotear aviones y dirigir tus tropas hacia el campo de batalla (cielo, mar o tierra), todo apoyado de espectaculares efectos visuales que le dan vida al juego.

DK Jungle Climber

Fecha de salida: octubre 2007

Expande tus horizontes al doble en esta secuela.

Este juego se había pospuesto tantas veces que ya ni nos acordábamos de él, pero en el E3 2007 surgió de nuevo de nuestras memorias para que ahora sí –si todo sale bien- se estrene en septiembre, obviamente para el Nintendo DS. La primera versión salió para el GBA (**Donkey Kong King of Swing**, 2005) y nos presentaba una forma de juego diferente a los anteriores títulos en los más de 20 años de vida del gorila consentido de Nintendo. Básicamente es un juego de plataformas en el que debes trepar por diversos objetos y solucionar múltiples *puzzles* tratando de trepar por diferentes objetos. Parece muy simple, pero debes columpiarte de un lado a otro y checar las mejores estrategias para llegar a tu destino, que estará resguardado por diversos enemigos y trampas.



Con esta secuela podremos seguir trepando, pero ahora con mayor rango de visión.



Si quieres que la diversión sea grupal, lo podrás hacer vía *download play* usando la red local del Nintendo DS junto con tres amigos más. Podrás elegir a **Donkey Kong**, **Diddy Kong**, **Dixie Kong** o **Funky Kong** y competir por ver quién es el verdadero rey.



La aventura inicia cuando **King K. Rool** regresa para hacer la vida imposible a los demás y **Donkey Kong** deberá usar sus habilidades para escalar y entrar en acción. La forma de controlar al personaje es simple y fácil de dominar, tal como se vio en el GBA, pero ahora la gran diferencia es que la visión se incrementa al aprovechar ambas pantallas del Nintendo DS. Además, se incluye un modo de aventura en el cual aparece **Diddy Kong** como un personaje secundario, así como nuevos ítems y varios minijuegos para que colecciones más bananas. Y si no sabes cómo jugar, no te preocupes, aprenderás fácil con el tutorial que describe a la perfección cada paso que necesitas para ser todo un experto en **Jungle Climber**.

Quizá no se trate de un juego muy popular, pero es entretenido y más para los pequeños jugadores.

Dokey Kong Barrel Blast

Fecha de sali
octubre 20

Nunca antes un barril tuvo un uso tan práctico

Se nota que a Donkey ya le gustó la velocidad, y como no lo invitaron a ser partícipe de **Diddy Kong Racing**, pues decidió crear su propio título de carreras, pero a diferencia de los otros, aquí los vehículos no serán motorizados, es más, ni siquiera tienen ruedas, ya que se trata de los típicos barriles que son impulsados a grandes velocidades por un cohete de alto poder. Si recuerdas, este título se conocía como **Donkey Kong Bongo Blast** cuando supuestamente iba a ser lanzado para Nintendo GameCube; sin embargo, la compañía japonesa decidió esperar un poco y adaptarlo para su consola de siguiente generación y cambiando el "**Bongo**" por "**Barrel**", pero conservando la idea principal del juego, que está enfocada a las carreras tipo **Diddy Kong Racing** o **Mario Kart**, sólo que dedicado al universo del gorila.



Donkey sigue los pasos de **Diddy** y lanza su juego de carreras en barriles.



Gráficamente luce muy bien y cumple con los requisitos para ser un juego digno de probarse.

© 2007 Nintendo

El modo de juego es muy simple y se orien directamente al control remoto y *Nunchu* pero, ¿cómo se juega? Pues es un tanto extr ño y divertido. ¿Recuerdas cómo aceleran s autos **Los Picapiedra**? Pues en **Barrel Bla** ocurrirá lo mismo, pero no te preocupes, hay riesgo de que quemes la alfombra c la fricción de tus pies; aquí deberás agit ambos controles (remoto y *Nunchu* hacia arriba y abajo como si fuer pedales para aumentar la velocid hasta que llegue a su punto máximo puedas dejar de mover las manos. En cuanto a l elementos de carrera, están un tanto bas dos en lo visto en Mario Kart, com el hecho de un *boost* de inicio, salto ítems de apoyo o de ataque e inclus los clásicos atajos que no pueden falta

En pocas palabras, **Donkey Kong Barr Blast** es un juego divertido; quizá n llegue a competir con Mario Kart o co **Diddy Kong Racing**, pero es una opción diferente para usar l controles del Wii (aunque en el GameCube se iban a utilizar l bongós). Gráficamente no propone nada, de hecho se ve tal cu hubiese aparecido en la generación pasada, aunque corre a 480p en pantalla *widescreen* (16:9).



Endless Ocean

Fecha de sali
octubre 20

Encuentra los misterios que se ocultan en el océano

Quizá te parezca que es un juego que Nintendo anunció de último momento, pero no es así, ya que la compañía decidió que el título conocido como **Forever Blue** cambiara de nombre a **Endless Ocean**, tal vez para que no se confundiera con los "Blue" de Konami, o porque querían algo más implícito en el nombre; no lo sabremos, pero lo que sí es que éste hubiera sido uno de los favoritos de Jacques Cousteau. Hasta ahora no se ha comentado mucho de este juego, aunque lo que sí podemos decir es que está enfocado al océano y lo que podrías hacer si estuvieras buceando en cualquiera de los diferentes mares del mundo. Básicamente es un título de exploración en donde recorrerás la tranquilidad de las aguas al mismo tiempo que pasa frente a tus ojos toda clase de criaturas marinas (delfines, ballenas y mantarrayas, entre otros) y buscas los tesoros que descansan en la profundidad del océano. Anteriormente hemos visto otros videojuegos basados en la temática marina, y un claro ejemplo es **Ecco the Dolphin**, en donde controlas a un delfín; también está **Everblue** (el cual, por cierto, también fue desarrollado por Arika, y por lo tanto, tiene muchas similitudes con **Endless Ocean**, tanto en *gameplay* como en estilo gráfico).

La perspectiva principal es en tercera persona, permitiéndote incluso observar al buzo y conducirl a través del océano, pero también podrás cambiar el ángulo o enfoque de la cámara para ten acercamientos o tomas más detalladas o personales. Con el control remoto del Wii podrás realiz todo tipo de maniobras con el buzo, pero no te preocupes por giros drásticos del control, puesto qu no es un juego de acción, sino mayormente de exploración.

Al principio puede parecer simple y es un hecho que no tendrá tanta popularidad como un **Mario Kart**, pero sin duda es de esos títulos que sirven como descanso después de dar tantos trancazos en un **Street Fighter** o de rescatar a tantas princesas rubias. Un punto que sí es importante destacar es la facultad para conectarse a Internet con el fin de que múltiples jugadores se reúnan en el vasto océano.

© 2007 Nintendo

Este tipo de juegos no es tan comercial, pero si puedes dale una oportunidad.

Endless Ocean retrata muy bien la vida marina y su tranquilidad en el azul profundo.

Fire Emblem: Goddess of Dawn

Fecha de salida
octubre 2007

No dejes cabo suelto en esta nueva aventura para el Wii

¿Se acuerdan cuando salió **Fire Emblem Path of Radiance** para el Nintendo GameCube? Que hasta todos dijimos 'iah, qué buenos gráficos, siempre quise ver un **Fire Emblem** así, tan vistoso y que aprovechara los potenciales de la consola!'. Pues ya está casi lista la siguiente entrega de esta popular serie que se estrenará en el Wii y con ello celebra el décimo título de la saga de estrategia. En general sigue la misma ideología o línea establecida por sus predecesores, pero incluye un sutil manejo del control remoto del Wii para darle el enfoque de novedad; no obstante, el punto flaco es que en gran parte no ha evolucionado con lo que vimos en el GameCube en cuanto a gráficos o sonido.

En Japón ya está disponible desde el pasado febrero y aquí no lo veremos sino hasta noviembre; y como era de suponerse, continúa con los eventos que ocurrieron en **Path of Radiance**, de hecho, dos de sus personajes principales son las versiones. La historia para esta entrega describe que han pasado tres años desde la última guerra en donde **Ike** lideró a sus tropas para vencer al rey de **Daein**. El largo combate dejó a ambas partes en desequilibrio, pero en su interior se está sembrando una nueva ofensiva de proporciones no imaginadas.



Los eventos en esta nueva aventura se llevan a cabo tres años después de lo visto en el GameCube, así que la continuidad será total.



La historia es una continuación directa de la versión de Nintendo GameCube.



Como se ilustra en la fotografía, se trata de un juego de estrategia basado en turnos.



Los encuentros se despliegan en pantallas personales como se observa en la imagen.



Cada capítulo cuenta con múltiples escenas de acción y diálogos constantes.

El estilo de juego no ha cambiado; la trama se desarrolla a través de capítulos y en cada uno de ellos podrás utilizar a personajes diferentes, además de una serie de soldados de apoyo quienes librarán esta guerra en la nueva generación. La acción de las batallas conserva su elemento de estrategia en forma de casillas, así tienes la facultad de elegir qué función hará cada uno de tus elementos, si atacar, rodear o defender.

Tal vez no cuente con la espectacularidad que nos hubiera encantado ver para una consola como Wii, ya que de hecho se ve idéntico a su antecesor de 128 *bits*, pero se compensa con lo dinámico de las batallas y la historia que, aunque un poco trillada, nos mantiene a la expectativa. Muy bien dicen por allí que cada quien con sus franquicias preferidas y **Fire Emblem** es una de las buenas, pero tomando en cuenta que la versión de Wii no nos sorprendió tanto como nos hubiera gustado, nos agradaría ver qué puede hacer Square-Enix si decidieran lanzar uno de sus juegos de **Final Fantasy Tactics** en esta consola de Nintendo. Sólo queda decirte que si eres fan, dale una oportunidad, si no, pues pruébalo antes de tomar una decisión.

Continúa la aventura que iniciaste en el GameCube

Si no has jugado **Path of Radiance** de Nintendo GameCube, te recomendamos que lo hagas, puesto que la historia de **Goddess of Down** es una continuación directa, con muchos de los personajes que aparecieron en aquella edición, pero ahora ya en una etapa más adulta de su vida. Aquí se dará seguimiento a las múltiples guerras que se llevan a cabo por el control y dominación de los territorios. Además, la experiencia de Intelligent Systems permite que se sienta más real la transición y conserva el tradicional estilo que ha caracterizado a la saga. **Fire Emblem Goddess of Down** resulta ser un título épico que será aceptado por los fans y que encontrará respaldo en otros tantos que gusten de la estrategia y no sean tan severos en el momento de criticar los visuales.



Los dragones y otras bestias se harán presentes en esta edición para el Nintendo Wii.

Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day

Fecha de salida: octubre 2007

No sólo la mente necesita ejercitarse; también la vista lo merece

Si hay juegos para pulir y encerar nuestro cerebro, ¿por qué no uno que ponga a trabajar a nuestra habilidad de enfoque visual? Digo, si ya hemos pasado por retos como "encuentra las diferencias" y "¿**Dónde está Wally?**" -donde no exigen mucho reto-, por qué no ir al siguiente nivel y enfrentarnos a un ejercicio de verdad. Así que ve preparando la manzanilla para que te enjuagues bien los oculares y adéntrate en **Flash Focus** para Nintendo DS. Aquí encontrarás acciones rápidas y divertidas que están basadas en programas de entrenamiento visual utilizados por atletas profesionales. Uno de los ejemplos claros es el del pitcher que mandará su bola a toda velocidad y tú debes batearla identificando el punto de impacto, o esquivar a los pesados refrigeradores en un partido de futbol americano o en uno de soccer para luego anotar.

Estos pequeños microjuegos te ayudarán a tener una mejor coordinación de tu mano con tus ojos (y quizá así le puedas ganar al tipo que tanta lana te ha bajado en el juego "¿dónde quedó la bolita?"), visión periférica, agudeza dinámica visual, visión momentánea y movimiento ocular; es un sistema muy parecido a los juegos de habilidad mental de **Brain Age**, en donde al final podrás registrar y darle seguimiento a tus resultados con un calendario y una tabla muy práctica. Obviamente aquí también se te dará como resultado la "edad" de tus ojos. Si Nintendo ya empezó con el entrenamiento del cerebro y de los ojos, nos gustará ver con qué otra sorpresa nos apantallará.

Algunos de los microjuegos que se incluyen son Symbol Orden, en donde tres símbolos parpadearán en la pantalla en cualquiera de las doce cajas. Un símbolo aparece a la vez por unos instantes, el reto es recordar cada símbolo y después marcar los tres en el orden de aparición. Box Tap: aquí debes presionar en la pantalla táctil sobre las múltiples cajas rojas (en movimiento) antes de que desaparezcan. Number Flash: en esta actividad, los números parpadean brevemente en la pantalla superior y luego debes elegir el correcto o la secuencia adecuada. En realidad es un juego muy sencillo pero sumamente entretenido que lo podrá jugar cualquier persona y viene a complementar muy bien la serie mental.





"Donde pongo el ojo pongo la bala." Así será tu lema con este divertido juego que desarrollará tu habilidad visual.

Mario Kart Wii

Fecha de salida: 2008

Ve calentando motores, porque el próximo año Mario Kart debutará en Wii

Nintendo nos dejó boquiabiertos con este brevísimo video de Mario Kart para Wii que mostraron en la conferencia de prensa en el pasado E3, así como en el 2005, cuando pusieron un fragmento de lo que sería **Metroid Prime 3 Corruption**. Aunque esta noticia era más que lógica porque ya había pasado bastante tiempo y era un momento clave para lanzar el título más popular de *Go Karts* ahora en su modalidad de siguiente generación y como regreso para consola casera, ya que su última entrega fue en el Nintendo DS.

Del juego no se dijo mucho, lo que sí notamos es que Nintendo se dio cuenta que el modo de piloto y copiloto no les funcionó tan bien como pensaban; claro, es divertido y el factor cooperativo lo hizo diferente a todos sus antecesores; pero seamos realistas: se perdió un poco el sentimiento original del Kart a pesar de que los vehículos tenían el toque personal de cada integrante. Así bien, todo regresa a las carreras de forma individual, aunque se conserva el estilo gráfico que es casi igual al del GameCube, con sutiles mejoras en las texturas; los autos siguen con particularidades del personaje, aunque ya no tan extravagantes como en **Double Dash!!**



Checa el nuevo diseño del *Go Kart* de Mario, seguramente es más aerodinámico.



Wario regresa para dejar mordiendo el polvo a sus contrincantes. ¿Podrás detenerlo?



Los puntos extra que se anota Mario Kart Wii consisten en el simpático volante que Nintendo incluirá gratuitamente en la caja del juego; este accesorio es similar al que previamente lanzó Ubisoft con **Monster 4X4** y tiene la función de que al insertarle el control remoto, puedas sentir y maniobrar como si condujeras un auto real. Asimismo, otra de las sorpresas (que era de esperarse) es que tal cual ocurrió en la versión de DS, podremos competir contra todo el mundo en la entrega de Wii a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. La fecha se mencionó para principios del 2008; nuestro pronóstico... posiblemente marzo; ¿quién le entra a la quiniela?

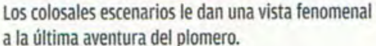


Super Mario Galaxy

¡Mario, a la conquista de la galaxia!

Se nota que **Mario** ya conquistó nuestro mundo y ahora va por la galaxia en busca de nuevas aventuras que nos den a nosotros, los seguidores de la serie, una oportunidad de revivir la acción y emoción de las plataformas, pero ahora visto desde una perspectiva mucho mayor. El año pasado tuvimos la oportunidad de jugar brevemente este título y nos pareció muy agradable, con muchas variaciones con respecto a lo que estábamos acostumbrados, pero conservando los elementos que habían llevado a la gloria a este singular personaje. Ahora, en el pasado E3, el juego ya se presenta con detalles más concretos que nos muestran que **Super Mario Galaxy** será la aventura que acaparará las miradas de todos los fans.



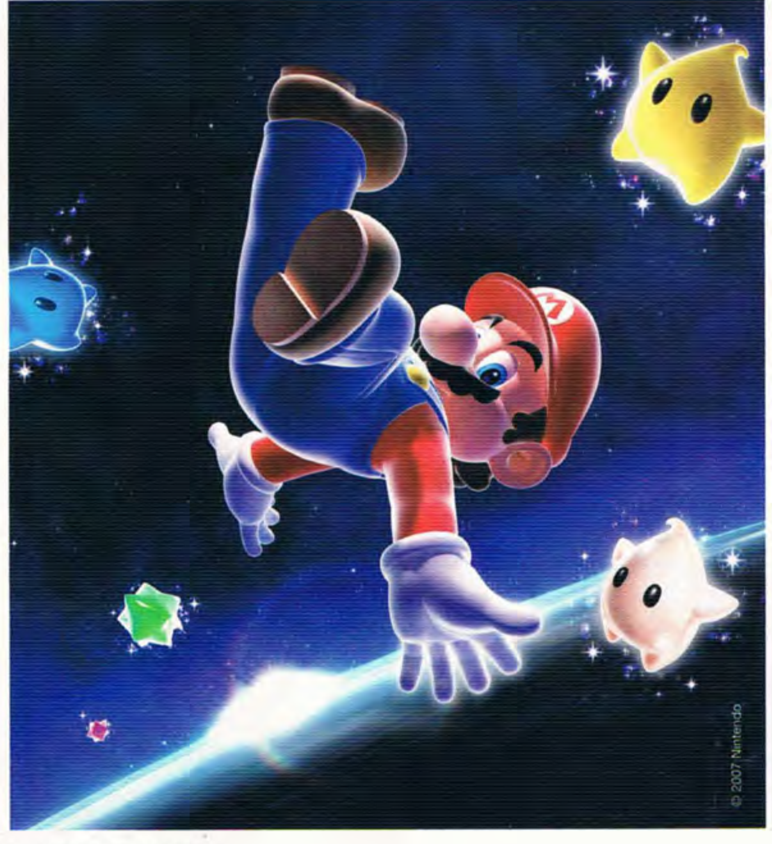


Los colosales escenarios le dan una vista fenomenal a la última aventura del plomero.



Bowser regresa con más furia que nunca y ahora sus ataques serán más candentes.

De la historia no se ha mencionado gran cosa, pero estamos seguros de que el Sr. Miyamoto nos tiene preparado algo sumamente emocionante para esta primera entrega en el Wii. Mario deberá cruzar una galaxia donde la gravedad no ha sido ignorada, entrando y saliendo de los campos gravitacionales al transportarse de planeta en planeta. A diferencia de los títulos anteriores del plomero, aquí experimentarás cambios radicales de perspectiva y tomas muy dinámicas mientras recorres los salvajes mundos alienígenas que, por cierto, son tan exóticos y llenos de fantasía que no extrañarás tus pasos por el mundo de los hongos.



Un universo de innovación

Desde **Super Mario 64** no se tenía un juego que realmente captara la atención, y sin quitarle mérito a **Super Mario Sunshine**, este último no fue lo que muchos deseábamos y básicamente se trató de una extensión al título de Nintendo 64 con una historia original e interesante, pero no ofrecía algo más allá de la imaginación, agregando únicamente un accesorio llamado **Fludd** para impulsarse en el aire con un chorro de agua o como arma para enfrentarse a sus rivales. En **Galaxy** la diferencia no la marca un accesorio interno del juego, sino algo totalmente externo; con el control remoto y el *Nunchuk* sentirás un verdadero cambio como ocurrió en **SM64** con la tercera dimensión, y es que puedes controlar a Mario con el *Stick* y agitar el control remoto para realizar un movimiento de giro o señalar estrellas que lo impulsarán desde y hacia objetos planetarios. Aquí se involucran mucho los efectos y cualidades espaciales y tendrás que dirigirte hacia mundos de fantasía donde también te aguardarán personajes conocidos del universo de **Mario Bros.**



En este juego encontraremos muchos mundos en los que debemos explorar para encontrar secretos.



Aquí te presentamos una de las nuevas formas de transformación de Mario; se ve un tanto extraño pero es aceptable.

Siempre es bueno un apoyo extra

El espacio es un sitio muy grande y nunca está por demás un poco de ayuda para completar con mayor facilidad tus objetivos. En **Mario Galaxy** podrás tener el apoyo de un segundo integrante al conectar un control remoto adicional; con ello, uno de tus amigos puede participar en la aventura al apuntar y recolectar fragmentos de polvo estelar para después arrojárselo a los enemigos. Tu compañero incluso podrá abanicar proyectiles o entretener a los rivales mientras tú te enfocas en cumplir los objetivos principales.

El juego llegará para finales de año y estamos seguros que se convertirá en uno de los más populares títulos del bigotón que ahora fue en consquista del espacio.

Mario Party DS

Fecha de salida noviembre 2007

Doble pantalla, doble diversión

Con este juego se llega a la decena de fiestas que organiza el regordete bigotón; vaya que después de sus misiones para rescatar a la princesa necesita hacer mucho ejercicio en sus títulos deportivos y digo, ya entrados en materia, pues luego de echarse el regaderazo queda listo para la fiesta. Han sido ocho entregas para sistemas caseros (tres para Nintendo 64, cuatro para GameCube y una para Wii) y además una para el Game Boy Advance que, a pesar de las limitantes del sistema, cuenta con una modalidad de cuatro jugadores (lo que hace una fiesta de verdad) que entretenía bastante con sus curiosos minijuegos. Y ahora la compañía japonesa nos da la sorpresa de que el segundo título portátil de Mario Party ya se está cocinando y, como era de esperarse, estará listo para el Nintendo DS.





La fiesta está a punto de llegar a la pantalla doble de Nintendo, con gráficos geniales y muchos minijuegos que te encantarán.

Fueron muy pocos los detalles mencionados sobre esta edición, pero lo que sí pudimos observar es que se trata de un título con todas y cada una de las características de su contraparte casera, con los efectos de animación en los tableros, que le dan movimiento en cada turno (y así no se vuelve aburrido o monótono), las tradicionales trampas que te esperan en algunas casillas, y los ítems que tanto te pueden beneficiar, como ayudarte a perjudicar a tus otros amigos. Entre los personajes que pudimos ver se encuentran **Mario**, **Yoshi**, **Luigi**, **Peach**, **Wario**, **Daisy** y **Toad**, así que elige a tu favorito e invita a tus amigos a participar en el festejo, pues Mario Party DS te permite que todos (hasta cuatro participantes) jueguen usando una sola tarjeta de Nintendo DS.

De lo que sí no se dijo nada es sobre la conexión Wi-Fi, que sería genial para cuando no estés con tus amigos, ya que puedes conectarte con otras tres personas de alguna parte del planeta y disfrutar por completo del juego. Suponemos que las probabilidades de que se incluya esta opción son altas, pero desgraciadamente hasta que no se diga algo de forma oficial no podremos estar seguros. Mientras no queda otra que cruzar los dedos.

Wii Fit

Fecha de salida noviembre 2007

Ejercitarse nunca había sido tan divertido

Esa vida sedentaria no te ha dejado nada... bueno, quizá sí unos cuantos kilos de más o una condición que se refleja a los cinco minutos del primer tiempo en un partido de *soccer*. Pues para que te pongas en forma, Nintendo ha ideado un nuevo concepto de diversión y ejercicio para su consola Wii. Aquí no importa si te da escalofrío cada que ves la palabra "GYM" o si eres de quienes gustan del ejercicio; el punto es que desde los pequeños hasta los adultos podrán tener su propio instructor personal a cualquier hora en su casa con **Wii Fit**, un curioso juego que se vale de un accesorio llamado **Wii Balance Borrad** (tipo tapete pero de estructura firme); con esto, los miembros de la familia pasarán un buen rato al mismo tiempo que hacen ejercicio; de igual forma pueden comparar sus resultados y progresos en un nuevo canal del menú del Wii.

Las opciones de entrenamiento son variadas y serán tanto o más dinámicas de lo que son los juegos en **Wii** Sports, es decir, no pienses que se trata sólo de subir y bajar los pies de un escalón, aquí aprenderás a bloquear balones de futbol *soccer*, girar las caderas para dar poderosas vueltas a un aro (el famoso Ula-Ula) o balancearte para obtener la mejor posición de yoga.



Aquí puedes apreciar la tabla que usarás para tus ejercicios físicos.

Así como en los juegos de baile puedes mantener un récord de cuántas calorías has quemado o cuántos kilos has bajado (tentativamente), con **Wii Fit** también tienes la oportunidad de contar con estos datos; por ejemplo, **Body Mass Index** (BMI) es una evaluación basada en un rango de altura y peso. **Wii Fit Age** es una medida al factorizar el BMI del usuario, probando su centro de gravedad y conduciéndolo a pruebas rápidas de balance. Además, en este novedoso juego, se incluyen más de 40 tipos de actividades de entrenamiento diseñadas para atraer a todos los miembros de la **familia. Las cuatro actividades son: Ejercicio Aeróbico,** prácticas de 10 minutos que están diseñadas para mantener al corazón latiendo; y **Acondicionamiento Muscular**, que son movimientos controlados usando los brazos, piernas y otras partes del cuerpo. Poses de Yoga, posturas clásicas que se enfocan en el balance y la elasticidad; juegos de balance, actividades divertidas como el cabeceo de pelotas de *soccer* que mantendrán tu cuerpo en equilibrio (como se mostró en la conferencia de Nintendo del E3).




México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIOKART DS
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Animal Crossing Wild World
METROID PRIME HUNTERS
TETRIS DS

Electronic Arts





The Simpsons

Fecha de salida: disponible

La familia más popular del planeta llega por fin a nuestras consolas para matarnos... de la risa.

La película de los **Simpson** ha sido uno de los sucesos más esperados del año, y es que la familia amarilla tiene millones de seguidores en todo el mundo, quienes desde que se mostró el primer trailer de la cinta, la esperaron pacientemente, hasta el día en que abarrotaron todos los cines. Y pues toda esta fiebre no podía quedar fuera de los videojuegos, por lo que ahora tenemos su adaptación tanto pata Wii como para Nintendo DS.

De todo un poco

Al igual que la película, el juego no tiene una historia como tal, más bien serán varios sucesos que se van a relacionar entre sí, ya sabes, mientras menos sentido tenga es más divertido; sin duda esto encantará a los fans, porque de pronto puedes estar en una misión de guerra, otra en la taberna de **Moe**, en fin, la variedad será la carta de presentación en esta aventura, así que no esperes la típica historia que desde un inicio ya sabes qué va a ocurrir.



La ciudad ha sido recreada de una manera espectacular; cada parte de ella es perfecta.



Esta imagen nos hace recordar la guerra de Conker en N64; esperemos que sea igual de bueno.



Las misiones te llevarán a lugares clásicos como la bahía, donde Bart y Homero timaban gente...



El mundo no sería el mismo si no tuviéramos la protección de Bartman... al menos igual de divertido.

Dentro de la serie de TV hemos visto a los **Simpson** hacer de todo; de hecho, **Homero** ha tenido más de 200 trabajos diferentes en lo que va de estos años, y pues bien, para seguir en la misma línea, el título en cuestión no va a pertenecer a un mismo género, sino que serán varios, desde aventura en plataformas, acción, RPG, estrategia... la verdad es que en un comienzo como que la idea no suena tan bien, ya que siempre que se ha intentado algo similar, termina siendo un desastre, principalmente porque no les da tiempo de enfocarse como se debe a cada género; pero bueno, tomando en cuenta que los juegos de los **Simpson** siempre son muy buenos y que EA es un gran licenciatario, no puede salir nada mal, de hecho todo parece indicar que se trata del mejor juego de esta amarilla familia, incluso que los clásicos del NES, que la verdad son de colección.

Cada situación es diferente

Antes de que comiences cada misión, debes seleccionar a un par de personajes para completarla; esto, como lo debes estar imaginando, dependerá de las habilidades de cada miembro de la familia; por ejemplo, **Homero** es el fuerte, **Marge** la rápida, **Lisa** quien salta más y **Bart**... todos queremos a **Bart**, ¡ja, ja, ja!; ya en serio, él es un personaje balanceado. Ahora bien, en el momento en que lo desees, podrás cambiar a cualquiera de los **Simpson** que tengas en esa escena, como sucedía en **Donkey Kong Country**, por ejemplo, ya que como debes imaginar, habrá partes que te será más sencillo superar que otras.

Para el *gameplay* aún no se tiene muy en claro cómo se usará el control, pero todo apunta a que los movimientos serán del estilo de **Shrek 3**, es decir, para los ataques sólo deberemos agitar el control; o sea que no será nada del otro mundo, pero la diversión que se prevé es lo que vale la pena en este esperado título.

También debemos mencionar que además de la versión de Wii, tendremos una para Nintendo DS; no hace falta mencionar que hará gala de las múltiples funciones de la consola, sólo esperamos que no se limiten a atacar con el *stylus*, ya que es algo muy visto, pero bueno, tomando en cuenta el estilo de los personajes, seguro que se les ocurre una buena manera de implementarlo.

Otra función que sería genial es la del juego online, pero esta si es más complicada de aplicarse, debido al tiempo que falta para que se estrene la aventura de los **Simpson**.



Creemos que alguien tiene cuentas pendientes con **Homero**, y ha llegado el tiempo perfecto para cobrarlas una por una.



Si no te dejan entrar a alguna convención de cómics por tu atuendo, puedes buscar emociones por tu propia cuenta.

My Sims

Fecha de salida: pendiente

La vida es más difícil de lo que parece; aprende a vivirla

Los juegos de simulación han ido creciendo bastante en los últimos años; los hemos visto de todo tipo y para todas las plataformas existentes, pero también es cierto que la mayoría no son tan buenos, y de hecho sentimos que sólo destacan **Animal Crossing** y **The Sims**, este último desarrollado por Electronic Arts; y de cierta manera, no hay persona que no lo conozca, ya que hay versiones para Nintendo DS y Nintendo GameCube; pues bien, imagina que **My Sims** es una combinación entre **The Sims** y **Animal Crossing**... bueno, no lo imagines, mejor te lo platicamos.

La ciudad es muy grande, tanto como tú quieras, quizá más que en el juego de simulación de Nintendo, y lo mejor es que cada espacio ha sido aprovechado, hay de todo, tiendas, lugares para divertirte, para trabajar, en fin, no pasarás un solo minuto cruzado de brazos, siempre hay algo que hacer en el mundo de **My Sims**.



Con la pantalla dividida pueden jugar hasta cuatro personas en la misma ciudad.



Todo cuenta para causar una buena impresión, desde el peinado, así que piénsalo muy bien.

Un nuevo estilo

Como ya te hemos comentado en otras secciones de la revista, creemos que **The Sims**, a pesar de ser un fenómeno, necesitaba un cambio, ya que en ocasiones la monotonía lo hacía presa; y ese cambio, que más bien parece una evolución, se está dando por fin, con **My Sims**. Aquí olvídate de los modelos originales de la serie; simplemente se ha dejado de lado ese "realismo", pues ahora se usan modelos al estilo de **Animal Crossing**, es decir, pequeños, como si fueran unos **Miis** con un poco más de texturas.

Lo anterior es para que atraigan más a jugadores de todo tipo; por otro lado, pasando al *gameplay*, debemos decir que es muy bueno, todo se ha optimizado usando el Wiimote, volviendo todo sumamente divertido, como el hecho de cambiar de ropa a tus **Sims** o la decoración o estilo de tu casa; podrás girarla para verla desde el ángulo que desees, y así decidir si va con tu personalidad o no. Ahora que salga a la venta, es una opción que no puedes dejar pasar por nada para tu Wii.



Puedes acondicionar tu cuarto de la manera que gustes, para que te sientas cómodo y tranquilo.



My Sims

Fecha de salida: pendiente

No importa el lugar, la vida siempre sigue...

El Nintendo DS no se puede quedar fuera de este gran concepto; de hecho es pieza fundamental para Electronic Arts en su revolución de la franquicia, y **My Sims** también llegará para el sistema portátil más popular del momento. La idea se ha mantenido en cuanto a la forma, es decir, el estilo de los personajes, que será muy *cool*, con aspecto de niños, pero con responsabilidades de gente adulta, logrando una experiencia única.

Aunque con menos texturas, la versión de NDS conserva toda la esencia, y de hecho le da un toque más tranquilo a las calles, muy parecido a lo que se logra en **Animal Crossing** de este mismo sistema, así que no habrá quejas en ese aspecto, vas a quedar encantado con lo colorido de las calles, en las que por cierto, el sonido es muy bueno, reproduciendo cada detalle.



Una choza o una casa... tú decides dónde quieres vivir y de qué manera; sólo disfruta la vida.



Este perro parece sacado de Animal Crossing, pero no es así, es un personaje de **My Sims**.

Tu ingenio es el límite

Al igual que en la versión para Wii, aquí podrás crear tu ropa, accesorios, diseños para tu hogar y un sinfín de elementos para que personalices tu juego y tu pueblo de la manera en la que tú te sientas cómodo; pero para esto, se van a usar las cualidades del sistema, es decir, la pantalla táctil, que potenciará tu talento gracias a que todas las actividades que te acabamos de mencionar las harás con el *Stylus*, algo parecido a lo que hemos visto en **Animal Crossing**, pero con mayor cantidad de herramientas para que puedas diseñar todo tal y como lo quieres en realidad.

El horario será un factor importante para realizar todas tus actividades, así que siempre debes tomarlo en cuenta para que no se te haga tarde; el reloj siempre mostrará la misma hora que hayas programado en tu consola, volviendo así la experiencia más completa, ya que puede ser necesario que para ejecutar ciertas tareas debas esperar hasta la noche.





EA Playground

Fecha de salida: pendiente

De regreso a los años dorados de la infancia

Seguramente muchos de ustedes recuerdan con cierta nostalgia los años en los que salían a jugar a la calle con sus amigos, o cuando en el recreo de sus escuelas inventaban mil y un juegos; pues bien, si ha llegado a ustedes ese sentimiento de anhelo, es que... ya están viejos, ija, ja, ja!; pero bueno, lo importante es que EA quiere que recordemos esos días en los que lo único que importaba era estar en el equipo de los ganadores, y para eso han desarrollado **EA Playground**.



Coloca el balón donde nadie pueda alcanzarlo, para lograrlo; un par de fintas antes de tirar es la mejor opción.

Se ha recopilado gran cantidad de juegos y de todo tipo, por ejemplo, hay uno donde tienes que hacer equipo con varios de tus compañeros, para participar en un encuentro de guerra con pistolas de agua, así tu mamá ya no podrá regañarte por llegar todo mojado a tu casa. Otra de las actividades que incluye son deportivas, como el clásico partido de futbol, o arrojarse balones entre dos equipos para eliminar contrarios... ¡ah, qué tiempos aquellos!

Lo interesante de todo esto es que para cada una de estos juegos se hará uso del Wiimote, así que para tirar deberemos tomarlo como sucede en juegos de disparos, o también tendremos que agitarlo, simular un lanzamiento, golpes, bueno, de todas las formas que te imagines; lo que más vale la pena es que trae varias modalidades de juego, entre ellas una donde pueden participar varios jugadores a la vez, volviéndolo ideal para las fiestas o reuniones; aunque si ya tienes **Mario Party 8** o **Wario Ware**, tal vez deberías pensarlo.

Una opción que sentimos tendría que haber incluido, es la de juego online, imagina que tus amigos y tú se enfrentaran a uno equipo de Japón, eso si que sería divertido, pero bueno, aun puede ocurrir, y de no hacerlo, siempre cabe la posibilidad de una secuela, que conociendo a EA, seguro que lo lanza, porque EA Playground será un éxito garantizado.



Las pistolas de agua son parte fundamental de la infancia, y aquí no podían quedar fuera.



Los "quemados", un juego clásico de los recreos, pero aquí nadie sale con el ojo morado.

EA Playground

Fecha de salida: pendiente

El patio de tu casa puede convertirse en el mejor lugar para divertirte

La diversión no se puede quedar sólo en casa, así que para que tus partidos los continúes en dondequiera que estés, **EA Playground** llega también al Nintendo DS; obviamente el *gameplay* cambia, pero se mantiene la esencia de este concepto que intenta popularizar Electronic Arts. Por principio de cuentas, notamos que el estilo gráfico cambió, aunque los modelos de los personajes siguen siendo en 3D; los escenarios donde se realizan los juegos son en 2D, lo que no está mal, ya que se han combinado de buena manera.





Las piruetas no pueden quedar fuera de los parques de diversiones, el *stylus* te ayudará a marcar mejor la ruta a seguir sobre tu patineta, así que no te caigas.

Muchas de las actividades de la versión de Wii han sido adaptadas sin ningún problema, así que no va a existir queja en cuanto a la carencia de atracciones; hasta hay algunas que son más sencillas de marcar, como los movimientos cuando vamos sobre una patineta. Ahora bien, como ya debes haber intuido, el *gameplay* se va a basar en la pantalla táctil y el *Stylus* desde disparar, apuntar, patinar, saltar, en fin, cientos de cosas, que aunque sencillas, logran divertirte bastante.

Tu comienzo será en el patio de la escuela, pero después vas a ir expandiendo tus horizontes, y puedes llegar de vecindario en vecindario, hasta que demuestres que nadie te gana ni en las canicas... literalmente. Una vez que ya tengas cada fase completada, la diversión no termina, ya que podrás competir con tus amigos por medio de una modalidad *multiplayer*; así que con todo esto, estamos seguros que será un estupendo título.



Un juego que se ve beneficiado por el uso de la pantalla táctil es el de lanzar balones, ya que sólo con apuntar hacia donde quieres el disparo, tu personaje lo hará, lo que ahorra bastante tiempo.



NBA Live 08

Fecha de salida: pendiente

Da lo mejor de ti para lograr el campeonato de la NBA

De los juegos de deportes más longevos que existen, tenemos que mencionar la serie **NBA Live** de EA, que se ha ganado un lugar dentro de las mejores del deporte ráfaga desde que apareciera a principios de la década de los años 90 para el Super Nintendo. Pues bien, sus títulos han ido siempre en una constante evolución, encaminada a mejorar la interfaz, que si bien varias veces ha representado una queja por parte de los seguidores, en esta ocasión, que **NBA Live** debuta en el Wii, creemos que todos quedaremos plenamente satisfechos con los resultados.
Si, cuesta un poco acostumbrarse, pero nada que un par de juegos no pueda arreglar, y dejarte listo para más.

Cuando tengas la presión encima, trata de colarte al área de los tres segundos y tirar desde ahí.



¡Pásala, estoy solo!

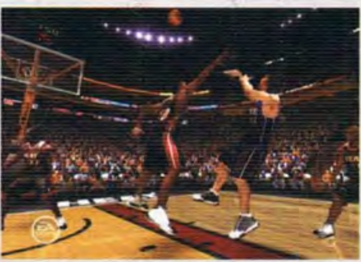
El principal atractivo de esta nueva versión no está en los gráficos, cantidad de equipos u otro tipo de cuestiones; aquí lo importante está en el *gameplay* (no es que los otros aspectos sean malos, no, para nada, pero digamos que pasan a segundo término). Al igual que en **Madden**, aquí se han acoplado todos los movimientos naturales de un jugador al Wiimote, por lo que los partidos se vuelven más divertidos, pero al mismo tiempo más demandantes, pero permítenos explicarte el porqué de esto.

En juegos anteriores, si querías disparar sólo debías presionar un botón y listo, pero aquí no: tienes que hacer el control hacia atrás y después hacia el frente, como si realmente tuvieras el balón en tus manos; esto es muy padre, pero te obliga a pensar más tus tiros, ya que si lo haces en un mal momento, es más fácil que te lo bloqueen; y así ocurrirá con todas tus acciones, como el dar pases o los tiros libres, que deben ser más "pausados".

Tienes que probarlo, te va a encantar; es el básquetbol como nunca lo habías disfrutado en consolas caseras, y como nunca lo verás en otras, de hecho.



Un Mii será el encargado de enseñarte cómo usar el control';, pon mucha atención a lo que diga.



Los tiros nunca habían sido tan reales; ahora sí te sentirás dentro de la duela.

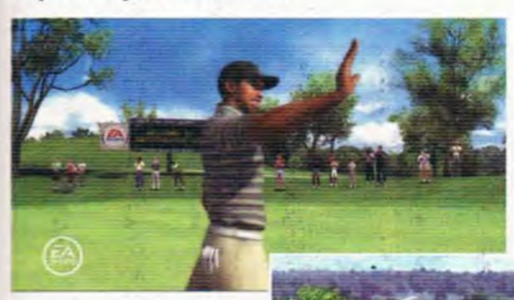


Tiger Woods PGA Tour 08

Fecha de salida: pendiente

La elegancia no está peleada con el deporte, y el golf es clara muestra de ello

Sabemos que el golf no debe estar entre tu lista de deportes favoritos, pero gracias a títulos como **Mario Golf** y su versión de **Wii Sports**, ha reunido algunos seguidores, y para ellos y todos los que deseen expandir sus habilidades de videojugador, dentro de poco tiempo, por ahí de un par de meses más, estará a la venta la versión 08 de **Tiger Woods**; y para que vayas pensando si te animas o no, te contamos rápidamente qué es lo que trae este título.



El golf es un deporte de estrategia: gana quien mejor sabe aprovechar las circunstancias del encuentro; aprende a usarlas.

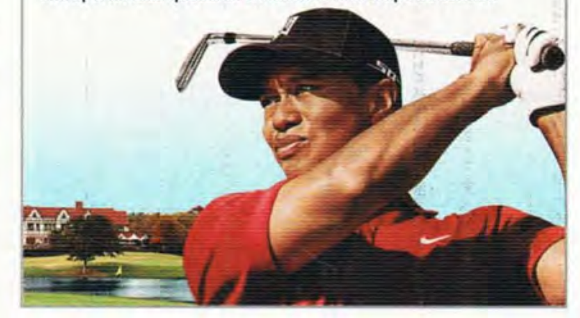
Los campos son un factor crucial, tienes que visualizar muy bien hacia donde vas a lanzar la pelota o estarás perdido.

Cuida tu swing

Pasar los 18 hoyos de este juego no es el verdadero reto, sino hacerlo en la menor cantidad de oportunidades, ya que siempre, por alguna razón, en los momentos clave terminábamos cometiendo algún error que nos dejaba fuera de los primeros puestos, todo resultado del terrible sistema de golpeo de pelota, que aunque manejaba bien la física, era complicado calcular la potencia y puntería ideales; pero bueno, eso ha quedado en el pasado, para los poseedores de un Wii.

Al estilo de **Wii Sports**, aquí usaremos el Wiimote como palo de golf, es decir, debemos moverlo tal cual fuera uno real; y eso es algo que les quedó muy bien, ya que realmente tienes que imprimir la fuerza correcta de acuerdo con las circunstancias, es decir, si el green está muy lejos, debes pegarle con todo, pero si está a unos pasos, un golpe débil con el bastón correcto te dará el triunfo.

Quizá no sea un deporte para todos, pero seguro que los que le den una oportunidad quedarán encantados con el tipo de control.



Activision





Spiderman: Friend or Foe

Fecha de salida:
finales de año

No te bajes aún de tu red

Dejando de lado favoritismos, creemos que el héroe de cómic más famoso de todos los tiempos es **Spiderman**; hay otros de las mismas dimensiones, como **Batman** o **Superman**, pero el amigable vecino tiene un carisma especial, que lo vuelve de inmediato ídolo de las multitudes. Respecto a las adaptaciones de sus aventuras a los videojuegos, siempre han sido muy buenas, sobre todo la primera para Nintendo GameCube, aunque también tiene sus versiones "polémicas" como **Spiderman 3** para Wii, ya que a muchas personas les gusta y otras simplemente no lo pueden ni ver, pero sea cual sea tu opinión, tienes que probar esta nueva aventura que promete ser de las mejores de la serie.



Superar lo que se hizo en su primera aparición en Nintendo GameCube, será sin duda algo complicado, pero el hecho de poderlo juagr con alg€un amigo, le da puntos extras en el momento de dar un veredicto final.

Cualquiera que sea el caso, la gente de Activision no quedó plenamente satisfecha con lo obtenido por dicho juego, así que de inmediato han querido mejorar su título anterior, y todo mediante una nueva entrega de este héroe, que llevará el título **Spiderman: Friend or Foe**; obvio que aquí la historia será totalmente original, es decir, no estará basada en algún capítulo especial del cómic o en películas, lo que dará pie a situaciones únicas que seguramente agradarán a los seguidores de **Spiderman**.



Las fuentes de luz están muy bien creadas, dando un toque especial a cada misión, dando el aspecto de que en verdad estás leyendo un cómic.

Enemigos por todos lados

En este título salen varios de los villanos clásicos de la serie, **El Duende Verde**, **Doctor Octopus**, **Venom**, en fin, todos los que te imagines, pero no te preocupes... no tendrás que enfrentar a todos, si no quieres hacerlo, siendo ahí donde radica el nombre del juego, "amigo o enemigo"; habrá un enemigo en común, un supervillano por llamarlo de alguna manera, y la única forma de detenerlo antes de que termine con la Tierra es unirte con alguien que pueda ayudarte... que puede ser un héroe o un villano.



El estilo gráfico cambió para hacerlo ver llamativo, y así sean más los jugadores que lo disfruten.



Habrá enemigos de todo tipo, desde los conocidos, hasta otros que seguramente ni conocías.

Otro punto sumamente importante es que si tienes un amigo o un hermano, no se van a quedar fuera de la acción; pueden participar controlando al personaje secundario, de manera que avanzar por los escenarios sea más fácil. Ahora bien, en cuanto a los *movimientos del control, se implementará un sistema nuevo, principalmente por* las quejas sobre el usado en **Spiderman 3**; esperemos que esta sea una gran aventura y que logre satisfacer tanto a los fans como a cualquier jugador que desee probarlo.



Cuando te encuentres rodeado trata de usar movimientos rápidos para que puedas escapar.



Nunca te olvides que estás jugando en equipo, la unión hace la fuerza; eso será básico para avanzar.



Quién lo hubiera imaginado... Spiderman haciendo equipo con uno de sus peores enemigos.



La historia es algo rara para imaginarse, pero en eso radica lo especial de este título.

Cómo es lógico, de la decisión que tomes va a depender cambiar levemente el argumento, para adaptarlo de manera perfecta a las circunstancias, pero lo que más variará serán los movimientos que podrás realizar; por ejemplo, si tienes a **Spiderman** y **Venom**, tus ataques serán sumamente rápidos; en cambio, si eliges al **Duende Verde**, podrás combinar ataques aéreos con terrestres, así que como podrás imaginarte, deberás probar varias parejas para ver cuál es la que mejor se acopla a tu ritmo de juego.

Guitar Hero III: Legends of Rock

Fecha de salida: finales de año

¡Saca a la rockstar que llevas dentro!

De un tiempo a la fecha, los juegos musicales han ganado bastante popularidad, comenzando con los de baile, como **Dance Dance Revolution** o el famoso **Pump It Up** en Arcadias, y cómo olvidarnos de **Donkey Konga** o **Elite Beat Agents** en consolas de Nintendo; pues bien, parece que el éxito continúa, pero en esta ocasión el instrumento que deberemos tocar para cumplir con el juego será la guitarra.



Por fin podrás cumplir tu sueño de tener tu propia banda de rock... solo falta que tengas el talento.



Existen todo tipo de canciones, con grados de dificultad muy diferentes; elige el apropiado para ti.

Para que realmente parezcamos estrellas de rock, el juego incluirá la guitarra, pero a diferencia de las tradicionales, ésta no tendrá cuerdas, sino botones; ahora bien, en la pantalla, luego de seleccionar modo de juego y la canción que deseemos tocar, van a aparecer dichos botones en la parte inferior de la pantalla, y arriba una silueta de cada uno de ellos que irá bajando a distintas velocidades; el chiste es que cuando esté justo sobre el botón, lo presiones, de tal manera que la nota se escuche bien; de no hacerlo correctamente, desafinarás, y eso te restará bastantes puntos.

Como es lógico, mientras mejor toques, mayor será la cantidad de puntos que obtengas, y así podrás desbloquear algunas canciones que estarán ocultas, además de otros beneficios. De lo más divertido de este título son las competencias con otro jugador, o mejor aún, cuando ambos cooperan para tocar una rola al mismo tiempo; desde donde lo quieras ver, **Guitar Hero III Legends of Rock** es una opción que debes conocer; no importa si tu experiencia en estos juegos sea nula, lo vas a disfrutar bastante.



Call of Duty DS

Fecha de salida: finales de año

Escucha el llamado

En cuanto a juegos de guerra se refiere, **Medal of Honor** se ha convertido en un referente, pero también es cierto que existen otras franquicias que poco a poco comienzan a pisarle los talones a la licencia de Electronic Arts, y entre ellas tenemos **Call of Duty** de Activision. Siempre ha tenido grandes capítulos, como el tercero, que pudimos disfrutar en nuestros Wii, y que nos dejó a todos con una grata imagen. Pues bien, ahora se ha decidido que los conflictos bélicos no tienen por qué ser exclusivos de las consolas caseras, y el NDS será el siguiente hogar de un nuevo **Call of Duty**.



Cuando te encuentres en problemas, intenta explotar los elementos que haya en el escenario.



Cada una de las armas tiene un poder destructivo diferente, no desperdicies las más poderosas.

Después de ver lo bien que quedó **Brothers In Arms** para este mismo sistema, tenemos muy claro que **Call of Duty** tiene un retó muy complicado, esperemos lo pueda superar de la mejor manera posible, lo que significaría algo grandioso para todos nosotros.

La única referencia que tenemos de este estilo en el Nintendo DS es **Brothers in Arms DS** de Ubisoft, que la verdad es excelente; así que si este juego quiere destacar, tiene que por lo menos igualar a su competencia...¿será así? La verdad va por buen camino; es un reto diseñar en primera persona para NDS, pero Activision lo está haciendo bien; la cámara siempre está en el lugar correcto, haciendo más sencilla tu travesía; pero donde aún les falta pulir detalles es en el control, ya que hasta donde vimos, te mueves y apuntas con el Pad y los botones, lo que le resta dinamismo; pero no dudamos que para la versión final exista una modalidad para usar el *Stylus*.

En cuanto a las cualidades táctiles que pudimos ver, se usarán para que puedas seleccionar de entre tus armas y objetos de manera instantánea, con sólo tocarlas; todo esto en la parte izquierda de tu pantalla, ya que en el resto estará un mapa señalándote enemigos, objetivo, puertas, en fin, lo que necesitas para completar tu misión con éxito. La verdad es que este **Call of Duty** pinta muy bien, esperemos que así termine; de cualquier modo te estaremos informando de lo que nos enteremos.



Bee Movie The Game

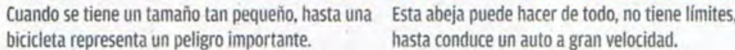
Fecha de salida: finales de año

Nuevos horizontes

Las películas de animación donde nos cuentan las odiseas de mil y un animales empiezan a convertirse en una moda; las hemos visto desde hormigas hasta pingüinos... pero bueno, mientras sigan siendo divertidas creo que no podemos quejarnos; el caso es que ya está en camino otra cinta de éstas, pero ahora protagonizada por una abeja, y como es una costumbre, será adaptada a videojuego, por lo que de cierta manera el Wii se convertirá en una colmena... sí, fue una mala broma, en fin, mejor iniciemos con este avance del juego.







Cuando se tiene un tamaño tan pequeño, hasta una bicicleta representa un peligro importante.

Esta abeja puede hacer de todo, no tiene límites, hasta conduce un auto a gran velocidad.

¿Recuerdan **Buck Bumble** para el Nintendo 64? Igual controlabas a uno de estos insectos e ibas avanzando por escenarios en completa 3D... pues **Bee Movie The Game** es como la versión en alta definición de esa aventura de antaño; en pocas palabras, esperamos que ofrezcan algo más, ya que de lo contrario no será más que un simple artículo de mercadotecnia; ojalá estemos equivocados y cambie su rumbo, pero así como va... ni el control de Wii lo va a salvar de quedarse en los aparadores.

Barry B. Benson es el nombre de la abeja en la que gira el argumento, el cual no es nada complejo; simplemente nuestro pequeño amigo, después de días y días de producir miel sin descanso, se pregunta si eso es lo que debe hacer siempre, ya que comienza a frustrarse; así que decide dejar esa actividad y buscar el verdadero sentido de la vida... pero lo que realmente encuentra son varios problemas, ya que la ciudad es un lugar muy peligroso para una abeja.



Honestamente esperamos que el juego sea una buena adaptación, ya que a lo que va hasta ahorita, la verdad es que no llama la atención.

El apartado gráfico es de lo más parecido a la película, con escenarios coloridos, muchos elementos en pantalla y elementos por reunir... pero pues eso no es lo importante; lo que realmente nos atrae es que se ocupe de una manera destacable el control de Wii, y que vaya más allá de soló agitarlo para atacar o señalar objetivos con el puntero, pero bueno, ya en unos cuantos meses tendremos la versión final, y por ende una mejor opinión de este título.



Tony Hawk´s Proving Ground

Fecha de salida: pendiente

Nunca es tarde para Tony Hawk

Si pensabas que este sería un E3 donde Activision no presentaría un juego de **Tony Hawk**, estás muy equivocado, ya que aunque te resulte difícil de creer, este fin de año tendremos otro juego de este famoso patinador, que aunque ya esté retirado, sigue dando de qué hablar. Es muy común que en esta serie sólo se agreguen pistas, acrobacias y un par de patinadores, pero desde la versión anterior para Wii, la franquicia dio un giro de 180 grados al concepto para intentar atraer nuevos jugadores, situación que así ocurrió, ya que era más fácil y divertido controlar las patinetas.



Si no te fijas donde vas a caer, puede resultae en algo muy doloroso.

Aun con el cambio, había seguidores de Tony que pedían el *gameplay* original de la serie, o sea, escenarios enormes con cientos de objetos para usar la patineta y obtener puntos... pero hacer eso significaría un retroceso en la serie, así que pareciera que los programadores decidieron mezclar los puntos buenos de cada juego para lograr este título. Por principio de cuentas, todas las situaciones se realizarán en las calles de **Baltimore**, **Filadelfia** o **Washington**, lo que de entrada ya habla de variedad, y es que como debes recordar, antes todo se desarrollaba en unas pequeñas calles, que luego de un par de horas de juego, ya te habías aprendido de memoria.



Cualquier lugar es bueno para hacer un par de acrobacias y logra más experiencia.



Dependiendo de tu habilidad, podrás intentar suertes cada vez más complicadas.

Pero por fortuna no se va a terminar ahí, ya que todos los personajes, tablas y hasta las historias serán modificables, o sea que si un skate no te gusta, lo puedes cambiar totalmente, hasta que te agrade, o de plano, intentar realizar a un amigo o a ti mismo; pero eso no es todo: si eres de los que piensan que una imagen vale más que mil palabras, incluirá una especie de editor de video donde podrás consagrar tus mejores acrobacias, y después presumirlas con tus amigos para que vea cuánto has mejorado en tus piruetas. En resumen, parece que será un buen título, que dejará satisfecho a todo el auditorio; por lo pronto, parece que la franquicia aún tiene bastante que dar.


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Save&Quit
Undo
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com





Bleach: Shattered Blade

Fecha de salida: octubre 2007

Pelea por la justicia

Hace mucho tiempo que les hablamos de **Bleach** dentro del Extra, y pues bien, como aquella vez les comentamos, su llegada a nuestro continente no estaba tan fuera de la realidad, y pues ahora es ya todo un hecho; tendremos este extraordinario juego de peleas para Wii a principios del siguiente mes; esperemos que no sufra retrasos, pero aun así bien valdría la pena, ya que es un título muy diferente a todo lo que estamos acostumbrados a ver.

Antes que nada, para los que no lo sepan, debemos decir que **Bleach** es una serie de animación que se transmite en Japón desde el 2005, y que ha logrado colocarse dentro de las favoritas del público de aquel país, a tal grado que ha traspasado sus fronteras, y en muchos lugares del mundo está comenzando a triunfar. La historia es muy completa, el protagonista, un joven de nombre **Ichigo**, un día gracias a su curiosidad es poseído por un **Shinigami** (Dios de la muerte), por lo que ahora su vida ha cambiado drásticamente.

Quizá no pasaría nada si Ichigo fuera un chico normal, pero agrégale que es un samurái... entonces la cosa se pone interesante, ya que muchas personas intentarán deshacerse de él por temor a sus nuevas habilidades. Bueno, ya no les contaremos la serie para que ustedes puedan verla cuando tengan oportunidad, así que mejor les hablamos del juego, que es bastante bueno, es de pelea, con clásicos enfrentamientos uno contra uno, pero en lugar de usar los puños, aquí utilizas espadas, muy al estilo de **Soul Calibur**, y en eso radica la esencia del juego; pero aquí todo es mucho más rápido que en el juego de Namco.



Cuando tu barra de poder esté al máximo, es momento de marcar tu movimiento especial.



La fase de práctica es clave para poder usar el Wiimote como se debe, no la olvides.

Para mover a tu personaje usas el *Stick* del Nunchuk, o sea, de lo más normal; lo diferente está en el Wiimote, que va a representar la espada del personaje, es decir, conforme tú lo muevas, tu samurái hará lo mismo en pantalla. Pero no creas que aquí será como en otros juegos, donde no importa la dirección en la que muevas el Wiimote; aquí es fundamental; de hecho en el training podrás practicar todo esto para que puedas hacer buenos combos, y le saques provecho a esta cualidad, que es la que lo ha vuelto tan popular.

En cuanto a los personajes a elegir, estarán los más populares de la primera temporada, por lo que no habrá queja en ese sentido; además, cabe la posibilidad de que hasta haya algunos escondidos. Gráficamente usa la técnica conocida como *Cell Shadded*, y la verdad es que le queda como anillo al dedo, porque así se puede tener un aspecto muy parecido al del anime. La verdad es que estamos muy complacidos con esta adaptación, quizá el único punto "malo" es que no traerá una opción para que el doblaje fuera japonés, pero aun así, es un elemento que no afecta la calidad de este título.



Cada poder que veas en el juego es identico a los realizados en la serie de animación.



Los combos van a depender mucho de tu imaginación; nunca dejes de probar cosas nuevas.





Bleach: Blade of Fate

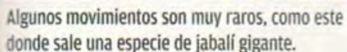
Fecha de salida: octubre 2007

Desenvaina tu Stylus...

La emoción y acción de Bleach no sólo se quedarán en el Wii; también llegará al Nintendo DS bajo el subtítulo **Blade of Fate**, y al igual que su hermano mayor, será un juego de peleas, pero en 2D y no en 3D, como pudiera pensarse. Su historia no será el punto fuerte y tendrá varias dependiendo del personaje que elijas, que en total serán 14 guerreros, cada uno con habilidades distintas, por lo que tienes que practicar con todos si es que quieres convertirte en el mejor jugador de Bleach.

Seguramente los amantes de los juegos de pelea clásicos estarán felices, y es que a pesar de que pudieras no conocer nada de la serie, el título simplemente te encantará, y es que resulta increíble la calidad del *gameplay* que ofrece; podríamos asegurar que es tal vez el mejor juego de este género en el actual catálogo de Nintendo DS. Por si lo estás pensando, no, no estamos exagerando; por principio de cuentas, para jugar usas el Pad y los botones, para que de inmediato te acoples al ritmo de juego.




Algunos movimientos son muy raros, como este donde sale una especie de jabalí gigante.



Gracias al estilo de juego, puedes mantener a tu oponente en el aire por un buen rato.



Para ser un juego portátil tenemos que decir que es simplemente perfecto en todo sentido.

Muchas veces un combo no debe iniciar con un ataque aéreo, recuerda eso siempre para ganar.

Los combos que puedes realizar son espectaculares, puedes elevar a tu rival, pegarle en el aire, hasta que caigan, y si eres muy hábil ahí puedes seguir tu combinación, y todo se lleva a cabo de una manera muy intuitiva; no tienes que pasarte horas en tutoriales para comprender lo que puedes hacer, con sólo jugarlo 5 minutos te das cuenta de su gran potencial, y lo mejor de todo es que con una sola tarjeta puedes retar a alguien más que tenga un Nintendo DS; simplemente genial, no se puede pedir más, este juego debe estar en tu colección.



Ghost Squad

Fecha de salida: noviembre 2007

Apuntando a la diversión

Hace poco más de dos años, Sega lanzó un juego de Arcadia en Japón que tuvo bastante éxito; su nombre era Ghost Squad Revolution; mucha gente se preguntaba el porqué no había alguna adaptación a consolas caseras, ya que resultaba muy divertido el título, y pues aunque nunca se dijo nada concreto, creemos que una posible respuesta la tenemos en que no existía algún periférico que nos sirviera como pistola, ya que el juego es de esos típicos de disparos donde necesitas un arma para simular de mejor manera la acción en pantalla.

Total, que el tiempo ha pasado, y es hasta ahora, gracias al control del Wii, que Sega ha decidido adaptarlo para esta consola. El nombre será el mismo, excepto por la palabra "Revolution", que será omitida; a grandes rasgos, eres el líder de un escuadrón que debe avanzar por varias escenas hasta cumplir con sus objetivos.



Afina bien tu puntería; cada bala cuenta para salir bien librado de los enfrentamientos.



El rifle *Sniper* no podía quedar fuera; úsalo en los momentos en los que no puedas acercarte a tu objetivo.



Los *stages* son de lo más variado; aquí por ejemplo, vemos una selva como escenario de la batalla.

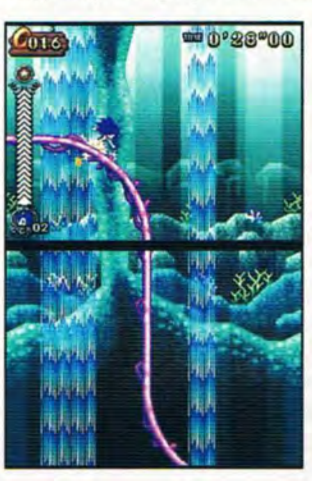
Dejando de lado la historia, el *gameplay*, aunque no es algo cien por ciento novedoso, sí es de resaltar la manera en la que fue adaptado, ya que es bastante preciso; literalmente donde pongas el Wiimote pondrás la bala. Cabe mencionar que al igual que otros juegos del estilo, no podrás moverte libremente, es decir, avanzarás en algo así como un riel imaginario, y dependerá de tus actos, pero sobre todo de tu ingenio el encontrar rutas alternas para completar cada nivel al máximo. **Ghost Squad** te mantendrá entretenido por mucho tiempo, más si juegas con un compañero o si eres fan de la serie House of the Dead, ya que es bastante parecido. Por cierto, no olvides que para este título puedes usar la Wiizapper, que es la base donde colocas el Nunchuk y el Wiimote, para simular una pistola.

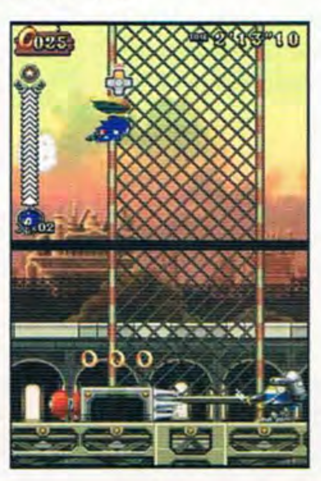
Sonic Rush Adventure

Fecha de salida: octubre 2007

El erizo azul está de regreso

No hay duda alguna, la primera aventura de **Sonic** para Nintendo DS, **Sonic Rush**, ha sido la mejor que ha tenido este personaje en mucho tiempo, y queda más que confirmado después de la decepción que resultó ser su debut en algunos sistemas caseros... pero bueno, ya nos estamos saliendo del tema, el caso es que después de darse cuenta de su acierto, Sega no lo quiere dejar pasar, por lo que han preparado **Sonic Rush Adventure**, que no es otra cosa que la secuela del título que les comentamos al principio, por lo que de entrada, se tiene un buen antecedente; pero lo bueno es que no queda sólo en eso, y SRA es simplemente excelente, supera a su antecesor en varios aspectos, y eso ya es algo que habla bastante bien de él.





Mira siempre ambas pantallas; nunca sabes de dónde te puede salir un enemigo que termine con tu juego, o hasta un ítem que te ayude.

Este título es de acción en plataformas; debes recorrer escenarios enormes empleando como arma principal la velocidad del personaje; pero no todo será correr de un lado a otro, también vas a tener que usar tu ingenio para pasar alguno que otro puzzle, así como para derrotar a los enemigos finales de cada nivel. La mayor parte del juego es en 2D, muy parecido a lo que vimos en Yoshi 's Island DS, donde los escenarios no se despliegan en una sola pantalla, sino en ambas, lo que te obliga a ser más observador, ya que muchas veces, por concentrarte en una sola pantalla, se pierden de vista ítems valiosos que después nos hacen falta.

Las peleas con los jefes son un punto aparte, ya que al llegar este momento, todo cambia a un entorno en 3D, donde puedes moverte libremente y esto no solamente con la intención de que las batallas se vean espectaculares (porque así se ven), sino también para que los métodos para eliminarlos sean variados, y no sólo la tradicional técnica de caerles encima tres veces. No nos queda más que recomendarte este juego, y que en cuanto salga le des una oportunidad; te aseguramos que quedarás fascinado con su estilo.





Nights: Journey of Dreams

Fecha de salida: noviembre 2007

De vuelta a soñar

Hace muchos años, más de una década para ser exactos, apareció un juego de nombre Nights para una de las extintas consolas de Sega: Saturno; la verdad es que el título era bastante bueno, ofrecía un gran reto y una historia bastante original para la época, pero lo que más llamaba la atención era su *gameplay*, en el que debías volar para completar cada nivel. Pues bien, después de muchos rumores, como ya les habíamos platicado anteriormente, es oficial: la primera secuela de este gran juego es para Wii, y la tendremos entre nosotros en noviembre. Quizá muchos de ustedes hayan jugado su primera versión, es simplemente un juego aparte, una experiencia única, por lo que su adaptación a Wii es muy esperada por todos.

El argumento del juego es el siguiente: un extraño ser que parece arlequín, de nombre Nights, viene al mundo humano para solicitar la ayuda de algunos jóvenes, ya que su tierra, Nightopia, está sufriendo una invasión. En principio parece algo simple, pero seguro que conforme avance la trama, se revelarán varias sorpresas que te dejarán con el ojo cuadrado. De cualquier modo, su elemento clave recaerá en cómo usaremos el control, el cual no sólo servirá para poder atacar o volar de manera intuitiva, sino que además se espera que sirva para resolver acertijos.

Vas a poder seleccionar de entre los personajes humanos y Nights, pero antes debes liberarle de su cautiverio; obviamente que los movimientos van a variar dependiendo a quién tengas, lo que le da un toque de estrategia bastante bueno a la aventura. Por otro lado, los ambientes son espectaculares, muy bien logrados, y realmente generan una sensación de profundidad y vértigo que te mantiene alerta todo el tiempo. Sin duda será uno de los lanzamientos de la temporada; no debes perdértelo, pues dará mucho de qué hablar.



Los gráficos son muy buenos; sólo observa las burbujas; cada una refleja una fuente de luz.



La historia es algo simple al inicio, pero al avanzar te das cuenta de su gran profundidad.



Los cinemas del juego acentúan la emoción de la trama.

The Golden Compass

Fecha de salida: diciembre 2007

Un mundo de magia

Hace dos años, la película de fantasía que se llevó las palmas fue **Las Crónicas de Narnia**, pero ahora todo apunta a que ese honor le corresponderá a **The Golden Compass**, una gran producción que seguramente mantendrá saturados los cines de todo el mundo a finales de año, que es cuando se estrenará. Como toda gran producción cinematográfica, aparecerá su adaptación a videojuego; lo que cabe resaltar aquí es que el trabajo no será de Activision o Electronic Arts, que son las compañías que por lo regular hacen este tipo de trabajos, sino de Sega.

Lo anterior es sumamente importante, ya que al ser ésta, una de las primeras experiencias de Sega, seguro querrá dejar una gran impresión por lo que no se tratará de un artículo de mercadotecnia más. La historia nos pone en el papel de Lyra, una niña como cualquier otra, con una vida normal, pero de la noche a la mañana se ve envuelta en un viaje que no tenía contemplado, y que la deja en una helada región en la que debe rescatar a un amigo en problemas, que ha sido secuestrado por una organización de nombre The Gobblers; pero no estará sola, contará con la ayuda de un gran oso blanco, que la defenderá de cualquier peligro, además de llevarla a donde requiera.

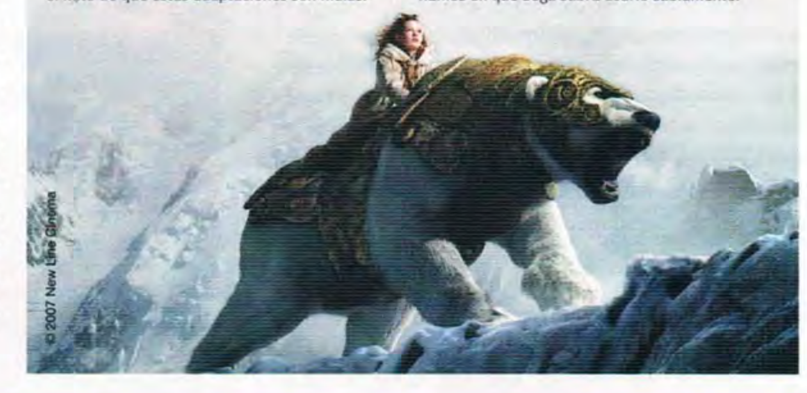
No se sabe mucho aún del control, pero conociendo a Sega seguramente hará algo destacable; sería muy buena idea el que además de moverte y realizar algunos hechizos, sirviera para efectuar acciones más reales, como simular el movimiento de algunos artefactos, o hasta del mismo oso. **The Golden Compass** como película promete regresar los momentos de magia de la mítica trilogía **El Señor de los Anillos;** esperemos que su conversión al Wii esté a la altura y demuestre que no será más que otro juego de la mercadotecnia.



Esperemos que este juego termine de una vez con el mito de que estas adaptaciones son malas.



El control aún sigue siendo un misterio, pero confiamos en que Sega sabrá usarlo sabiamente.






Mario & Sonic at the Olympic Games

Fecha de salida: pendiente

Una carrera por conocer al mejor

Los jugadores que vivimos en todo su esplendor la generación de los 16 bits, sabemos que nunca ha existido una "rivalidad" más marcada que la de **Mario**, personaje de Nintendo, y el **Sonic**, el erizo de Sega. Desde esos tiempos fue un sueño para muchos el poderlos ver compitiendo en lo que sea, hasta en canicas, para por fin saber quién de los dos es mejor. Pues parece que por fin esa respuesta está cerca de llegar... ya que ambos íconos de la industria competirán por ver quién es mejor en los juegos olímpicos.

Sí, tal como lo leíste, para que vayas tomando condición de aquí a los Juegos Olímpicos de China, saldrá este juego donde se reunirán la mayoría de disciplinas de este gran evento, pero los competidores no serán otros que los personajes del mundo de **Mario** y de **Sonic**, dando un toque gracioso a cada una de las actividades en que participarán; la verdad es que fue una gran idea reunirlos; cada uno imprime un estilo distinto a sus movimientos, lo que hace que tengas tus favoritos.



El estadio está repleto, no puedes quedar mal con la afición; da tu mejor esfuerzo para ganar.



Parece que este será un final de fotografía, la carrera más pareja de todos los tiempos.

Para todas las actividades se emplea el Wiimote; por ejemplo, para correr lo tomas con tu mano y semejas que vas corriendo, y el juego te reconocerá el movimiento del brazo, por lo que mientras más rápido lo hagas, mejor; otro juego es el lanzamiento de bala, donde debes realizar giros alrededor de tu cabeza, más o menos como en el minijuego de **Rayman Raving Rabbids**. En fin, es diversión garantizada, y lo mejor es que pueden participar hasta cuatro personas simultáneamente.



Pero no toda la diversión se quedará en Wii, también habrá una versión para Nintendo DS, que contendrá las mismas actividades; pero el modo de jugarse cambiará totalmente, y ahora usaremos el *stylus* y la pantalla táctil para conseguir buenas marcas. Sin duda será de lo mejor para el Nintendo DS, en cuanto se encuentre disponible.

Ubisoft





Rayman Raving Rabbids 2

Fecha de salida: noviembre 2007

¡Es hora de enloquecer!

Después del éxito de **Rayman Raving Rabbids,** no nos sorprendió que Ubisoft estuviera trabajando en una secuela. Sabemos que en el primer **RRR** el héroe es **Rayman**, pero no cabe duda que los conejitos se robaron el corazón de miles con su ingenuidad, carisma y alocado comportamiento; por esta razón, Ubisoft quiere enfocar la segunda parte más en los **Raving Rabbids** que en **Rayman.** No te preocupes, el juego mantiene los estándares de su predecesor para que te sientas como en casa con la gran variedad de minijuegos que trae para que te diviertas solo o en compañía de tus amigos. Si te quedaste con ganas de más acción por parte de los roedores más alocados de los videojuegos, no dejes de leer para que te enteres de todos los detalles que encierra **RRR2**; pero eso sí, procura traer tu camisa de fuerza, ¡porque en verdad hay demencia en el aire!



Lo mejor de este juego es la opción de personalizar a tu conejo de acuerdo con tu estilo propio.

A pesar de que la versión que mostraron en el E3 estaba muy preliminar, pudimos constatar que va por muy buen camino. Los minijuegos son bastante divertidos y conservan el estilo del primer **RRR**, aunque han procurado no reutilizar tanto las ideas para evitar que sea una simple actualización. Un detalle muy importante es que se están enfocando mucho en el *replay value*, y esto se enfatiza en el hecho de que tienes que terminar el juego y volverlo a remontar para ir abriendo poco a poco cada evento posible. Obviamente, al ser para cuatro jugadores, tienes la opción de invitar a tus amigos y divertirse en grande; siempre un *multiplayer* es muy recomendable para pasar un buen fin de semana en compañía de tus cuates o familiares, y nada mejor que las esquizofrénicas actividades de **RRR2** para que la fiesta no acabe.

¿Qué tipo de conejo eres?

Hay varios modos de juego planeados para **RRR2**, entre los que destaca uno donde visitas una plaza. Aquí puedes entrar a un vestidor para personalizar a tu conejito con alguno de los múltiples diseños y accesorios, los cuales al principio serán limitados a 10, pero conforme vayas progresando en tu juego, podrás tener más chucherías para que tu **Raving Rabbid** quede tal y como tú lo quieres. Primero debes elegir el estilo de tu criatura para después equiparlo con más elementos para complementar o disparatar su disfraz. Hay muchas opciones a elegir, como trajes de **Superman**, el atuendo de esqueleto, y mucho más. Lo mejor de todo es que esto te ayudará a diferenciarte en el momento de enfrascarte en una violenta pelea *multiplayer*.



¡Canta, baila y diviértete al ritmo de los conejos más locochones de los videojuegos!



Desconocemos el nombre del equipo, pero lo que sí sabemos es que gozarás con este modo.



Invita a tus amigos a participar en los más disparatados eventos en tu Wii.



Si jugaste el primer **Rayman Raving Rabbids**, simplemente te encantará esta secuela.

Rayman Raving Rabbids 2 se está perfilando como una digna secuela del original. Los minijuegos están muy bien estructurados y son sumamente divertidos, lo cual hace a este título apto para todo tipo de videojugadores (especialmente por su *multiplayer*). Como es de esperarse, el diseño y estilo de los gráficos es muy similar a su predecesor, pero con varias mejoras para hacerlo todavía más atractivo e interesante. Si no tenías pensado adquirir más controles para tu Wii, debes cambiar de opinión, pues la diversión de **RRR2** se multiplica por cada persona que esté jugando simultáneamente.

Ya te hemos hablado de todas las bondades de este juego, pero también hay que tomar en cuenta que si no te gustó el original, o no te atraen los títulos estilo **Mario Party**, es difícil que **Rayman Raving Rabbids 2** lo haga; aunque estamos seguros de que si llegas a darle una oportunidad, serás atrapado por sus minijuegos y cambiarás de opinión. No te preocupes porque estés de visita en la granja de tus abuelitos y tu **RRR2** se quedó en casa; también estará disponible una versión para Nintendo DS, la cual obviamente aprovechará las capacidades de este sistema con entretenidos minijuegos especiales para llevar. Muy pronto estaremos hablando más de los conejos locos de Ubisoft, así que mantente pendiente.



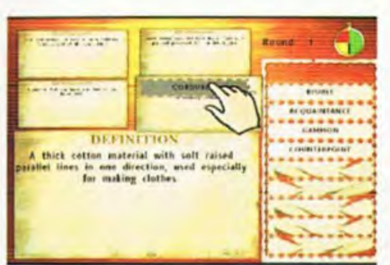
My Word Coach

Fecha de salida:
noviembre 2007

Un juego diferente

Las ideas originales siempre tienden a ser copiadas o inspirar más conceptos similares; y para muestra, tenemos **My Word Coach**, el cual maneja una temática muy similar a la de **Brain Age**, aunque tiene los suficientes elementos como para no ser considerado una copia. Ubisoft está desarrollando este entretenido título para el Nintendo Wii y para NDS, en donde tienes que saber cómo escribir y conjugar palabras para ganar. Es sumamente recomendable para los videojugadores mexicanos, pues nos ayuda a tener un mejor conocimiento del idioma inglés. No cabe duda que cada vez más se puede demostrar que los juegos también educan y no sólo propician la violencia, como mucha gente todavía piensa.





Es muy necesario que aprendas inglés para poder disfrutar plenamente de este juego.



Poner la letra que falta es fácil... si conoces la palabra que te muestran en cada modo.

Básicamente, en **My Word Coach** tendrás que deletrear correctamente las palabras, pero todo lo manejan de una manera divertida y con mucho reto para mantenerte entretenido por horas y horas mientras ejercitas tu vocabulario y mejoras en el idioma. Realmente no hay mucha diferencia entre las versiones de Wii y de NDS; el concepto es el mismo, simplemente varía un poco el *gameplay*, y por obvias razones, el poder gráfico. Como es de esperarse, el juego necesitará que registres varios datos tuyos como nombre y edad, además de que es imperativo seleccionar a un entrenador, es decir, un maestro virtual que te acompañará durante tus retos diarios. Puedes seleccionar entre hombres y mujeres, pero debes tomar en cuenta que esto no afectará directamente en tu desempeño; de tu esfuerzo dependerá el progresar en tu jornada por la lingüística.



No olvides que serás calificado de muchas formas en esta excelente opción para tu NDS.



My World Coach te exigirá que descifres palabras con pocas pistas; ¡es hora de recordar la escuela!

¿Eres honesto?

Antes de comenzar de lleno con el juego, deberás responder varias preguntas para que tu nivel expresivo sea evaluado; dependiendo de tu nivel obtendrás un rango que va desde alguien inculto hasta todo un poeta. Algo curioso es que estas cuestiones son muy simples, pero engañosas. Al principio te ponen una palabra en pantalla y te preguntan si la conoces; con tu *Stylus* o tu Remote seleccionas la respuesta (sí o no) para que otra palabra sea mostrada; pero no creas que puedes responder sí a todo y conseguir un nivel alto; las preguntas están diseñadas precisamente para ponerte trampas y que te fijes realmente para responder de la manera más honesta. Si a todo dices que sí, solamente te engañarás a ti mismo y de todos modos obtendrás un rango bajo.

El equipo de desarrollo de Ubisoft comentó que están trabajando muy duro para lograr una buena conectividad entre la versión de Wii y la de NDS de **My Word Coach**, de manera que el DS puede ser usado para controlar algunos de los retos de su contraparte de Wii. Por ejemplo, puedes escribir una palabra con ayuda de la pantalla táctil y verla representada en tiempo real en la pantalla de su hermano mayor. Un detalle importante es que no es necesario tener una tarjeta de **My Word Coach** para poder usar el DS con el Wii en éste y otros modos de juego. La interfaz entre ambas versiones es muy buena y puedes notar cómo no hay demora entre lo que escribes en tu DS y lo que ves en tu televisor.

No cabe duda que los títulos de este tipo siempre serán muy recomendables porque nos ayudan a agilizar más la mente y a mejorar diversas de nuestras aptitudes, como en este caso, el lenguaje. **My Word Coach** puede parecer aburrido, pero no es así; es sumamente divertido y te mantiene entretenido durante horas gracias a su buen *gameplay* y envolvedor concepto. No importa la versión que elijas, en cualquiera encontrarás mucho más de lo que parece. **My Word Coach** es un respiro a la matanza de zombis, los constantes rescates de princesas y andar capturando monstruitos de bolsillo; jugarlo una vez es amarlo para siempre.



Nitrobike

Fecha de salida: pendiente

¡Corre como el viento!

Ya estuvo bueno de disparos y palabrería; ¡es hora de sentir tu adrenalina al rojo vivo con la emoción de la velocidad y las carreras! **Nitrobike** te pone al mando de una motocicleta de tu elección para competir contra los demás oponentes en un modo estilo Arcadia lleno de emociones fuertes y peligrosas situaciones. Las motos de **Nitrobike** no son como las comunes de las competencias que vemos en la televisión; se trata de potentes máquinas que corren a base de cohetes para alcanzar vertiginosas velocidades. Controlarlas no es tan fácil al principio, pero después de un rato te acostumbrarás al manejo de tu vehículo de dos ruedas para llegar a ser el mejor y demostrar tu valor en los múltiples circuitos que vienen incluidos en **Nitrobike**. Al principio creímos que se iba a tratar de motos futuristas estilo **Xtreme-G**, pero para nuestra sorpresa, son motos convencionales, pero con motores que las harán alcanzar vertiginosas velocidades.



¡Prepárate para una de las carreras más extremas sobre dos ruedas de los videojuegos!



¡Realiza acrobacias, usa tus turbos y rebasa a tus rivales mientras tratas de permanecer vivo!

Compite en serio

Como en la mayoría de los títulos de carreras, **Nitrobike** cuenta con diversos modos de juego para que la emoción perdure; puedes correr contrarreloj o para ganar la primera posición ante otros competidores. Adicionalmente, cuenta con un modo *multiplayer* que te permitirá jugar con tus amigos, o bien en línea para un desafío internacional. Esta interesante propuesta está siendo desarrollada por el equipo de Left Field Productions, quienes son los responsables del éxito de Nintendo 64: **Excitebike 64**, de manera que podrás darte cuenta de la experiencia que tienen en cuanto al género; ¡ahora imagínate lo que pueden hacer con el poder y capacidades del Nintendo Wii!

Nitrobike no sólo se enfoca en que tengas una moto veloz y ya; todos los circuitos que vimos nos dejaron sorprendidos por su nivel de detalle y buena planeación; hay terrenos de todos tipos para competir, llenos de rampas, curvas y uno que otro elemento para hacer que más de uno pierda el control y se estrelle irremediablemente. Tienes que estar tranquilo y subir a tu moto preparado para lo que sea si deseas triunfar en **Nitrobike**. El *gameplay* es muy similar a la forma de juego de **Excite Truck**, pues tu Remote servirá como si fuera el manubrio de tu vehículo y responderá a todos tus movimientos e inclinaciones que ejecutes. ¿Crees tener lo necesario para ser el mejor en **Nitrobike** o prefieres seguir idealizando a "Poncharello" o Pedro Infante? Nuestra respuesta común sería la primera, pero Crow sigue llorando porque su ídolo Pedro Chávez no viene en el juego...

Jam Sessions

Fecha de salida: septiembre 2007

¡Toma tu guitarra!

Si eres de los que traen la música por dentro y no te pierdes ni un solo título que tenga que ver con ritmos o instrumentos musicales, simplemente no puedes perderte **Jam Sessions**. En este divertido juego musical, la pantalla táctil de tu NDS servirá para representar las cuerdas de tu guitarra y el Pad direccional se utilizará para "pisar" dichas cuerdas. Al "rasgar" las cuerdas virtuales que tengas pisadas con el Pad, tocarás el acorde necesario según la canción. El CPU puede reconocer la velocidad y forma en la que rasgas tu guitarra, de manera que podrás escuchar la diferencia mientras vas tocando. Genial, ¿no?

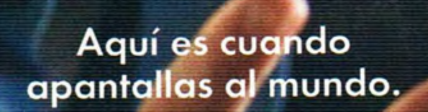


Este es un juegazo que te pondrá a tocar como si fueras Jimmy Page o José Feliciano. ¡No te lo puedes perder!

Siente la música

A diferencia de otros juegos como **Guitar Freak** o **Guitar Hero**, en donde tienes que ir tocando los acordes según te los vayan pidiendo (como normalmente pasa en los títulos de ritmos), en **Jam Sessions** se enfocan más en tu creatividad para desarrollar tu propia música y no solamente que sigas o te aprendas un patrón predefinido. Claro está que hay varias similitudes obvias, pero nos pareció muy acertado que traten de que **Jam Sessions** sea más intuitivo y no que simplemente tengas que presionar botones de colores. La mayor parte de la diversión de este título reside en esta libertad de poder ir creando tu propia música al ir rasgando las cuerdas. Todos llevamos algo de músicos en la sangre, y con este juegazo podrás liberarlo de manera sencilla y entretenida.

Como te comentamos anteriormente, dependiendo de la forma en la que rasgues las cuerdas, será el sonido que producirás; te recomendamos ampliamente que uses audífonos para que aprecies mejor la diferencia entre cada nota y así logres los acordes que te agraden más. De todos los títulos musicales que hemos tenido oportunidad de jugar, **Jam Sessions** es uno de los que más nos ha gustado por su divertido *gameplay* y libertad para crear tus propios temas. El uso del *Stylus* es muy recomendable para sentir la música en tu sistema, pero también puedes usar el aditamento para el pulgar que viene con el DS; eso sí, recuerda que la práctica es lo que te ayudará a llevar tus melodías a un nuevo nivel. No dudamos en recomendarlo ampliamente.



Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

THQ





Destroy All Humans: Big Willy Unleashed

Fecha de salida: por confirmar

¡Corran, pobres humanos!

Es una realidad: THQ trae al Nintendo Wii su afamada franquicia **Destroy All Humans!** Esta versión lleva el subtítulo **Big Willy Unleashed** y está siendo desarrollada desde cero para que tenga un engine propio de Wii, de manera que tendremos un juego nuevo y no una simple adaptación. En este divertido concepto el protagonista no es un valeroso héroe, sino un alienígena de nombre **Crypto**, quien tiene la misión de destruir lo más posible la Tierra y prepararla para una invasión total. Puedes recorrer la ciudad (la cual es muy grande) a pie, a bordo de tu platillo volador último modelo, ¡o controlando el robot gigante de **Big Willy**! ¿Crees tener las agallas para devastar a la raza humana? Si es así, sigue leyendo para que te enteres de todos los detalles de esta interesante opción para Wii.



En este juego no hay que tomar prisioneros, ¡todos los humanos deben ser destruidos!



A pesar de su apariencia, **Big Willy** es una gran máquina que te será de gran utilidad.

¡Es hora de la destrucción!

La gente de THQ no habló mucho acerca de cómo se va a implementar el control de Wii en **Destroy All Humans!**, pero mencionaron que van a aprovechar muy bien todas sus características para crear una experiencia totalmente nueva, como jamás se ha visto en la serie. Eso sí, en cuestiones gráficas, de música y efectos visuales, **Big Willy Unleashed** nos dejó con muy buen sabor de boca. La ciudad es muy extensa y está llena de detalles por todos lados; además, puedes destruir casi todo lo que ves en pantalla, dándote un sentimiento de que realmente eres un extraterrestre con deseos de que prevalezca su especie y no la nuestra. La destrucción de cada edificio, carro y zona es muy realista, especialmente cuando vas sobre **Big Willy**.

Fue una buena idea traer esta entretenida franquicia al Wii, pues además de ser un concepto divertido y diferente, se acopla muy bien al control de la más nueva consola de Nintendo. Ojalá y se les ocurra traer más juegos de la serie al Wii.





Ya sea a pie, en tu nave espacial, o sobre **Big Willy**, tu misión sigue siendo la misma: ¡destruir!



E.T.... ¡hazte a un lado!

La serie **Destroy All Humans!** combina muy bien un *gameplay* muy fluido en donde puedes explorar, destruir y atacarlo todo, con la diversión de una película cómica. Es curioso ver cómo se puede sacar humor de la aniquilación de nuestra propia raza; es como ver una película de marcianos conquista-planetas de los años 60. Si no has jugado alguno de los títulos de la serie, no debes preocuparte; la historia de **Big Willy Unleashed** te irá dando los datos necesarios para que te enteres de cómo está el asunto, así que mejor prepárate para divertirte en grande y morir a carcajadas con todas las situaciones chuscas de esta invasión al planeta azul.



Nos gustó mucho la manera como se preocuparon por recrear las ciudades y cada elemento, aunque todo tiene su toque chusco.

Cronológicamente, **Destroy All Humans! Big Willy Unleashed** para el Nintendo Wii va antes de los eventos de **Path of Furon**, el cual está siendo desarrollado para otro sistema. Nosotros esperamos que los cuates de THQ decidan traer esta otra entrega para el Wii; pero por mientras podemos estar seguros de que el *gameplay* y sentimiento de la versión de Wii será única y no le pedirá nada a cualquier otra parte de la saga. Tampoco dijeron nada acerca de algún modo *multiplayer*, lo cual sería genial; sería todo un desperdicio no aprovechar para tener una reta entre amigos el fin de semana dentro de las ciudades listas para demolerse de **Destroy All Humans!** Ojalá lo tomen en cuenta, pues ayudaría a que tuviera un mayor *replay value*.



La perspectiva cambia radicalmente cuando subes a tu nave; esto nos recuerda los tiempos en los que era famoso el tema de los ovnis.


NUEVO
Pon el sabor de la diversión donde quieras
Ricolino
NUEVO
CONTIENE: CALCIO Y ZINC
CHOCREMOSO PAYASO
SABOR PALETA PAYASO
contiene zinc y calcio
LLENATE DE ENERGIA CON 30 MINUTOS DE EJERCICIO AL DIA
www.ricolino.com.mx
Ricolino

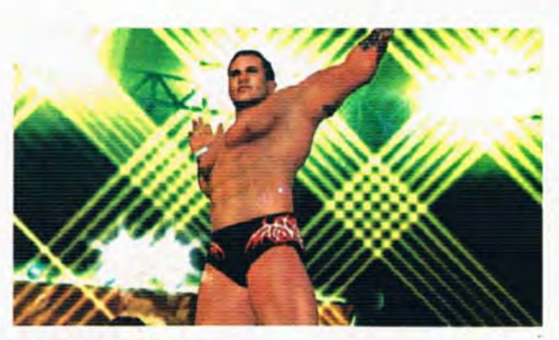
Sube al ring

Después de un buen rato de espera, llega el primer título de lucha libre para el Nintendo Wii. **WWE SmackDown vs. Raw 2008** aprovechará los controles Remote y Nunchuk para controlar a tu luchador dentro y fuera del cuadrilátero para que tengas una experiencia como en ningún otro título de este género. Para comenzar te diremos que cuenta con una buena cantidad de personajes (aunque no dieron el número exacto); también incluye muchos cinemas de muy buena calidad, al igual que música y efectos visuales impresionantes. El control es muy amigable y te hará sentir que realmente eres tú el que está combatiendo en la lona. Tanto el Remote como el Nunchuk sirven como si fueran cada uno de tus brazos (de manera similar al control de **The Godfather**); dependiendo de la forma en la que des los golpes y su altura, tu peleador ejecutará sus propios movimientos en pantalla.



Muchas estrellas de la lucha libre estarán disponibles para que las batallas comiencen, pero otras deberán ser habilitadas al ir jugando.

¿Cansado de hacer puras llaves de entrenamiento? Si ya tienes la suficiente confianza y tu adversario está un poco débil, puedes intentar un ataque devastador para prepararlo para una rendición sin piedad. Cada luchador tiene su propia gama de llaves y ataques especiales patentados para acabar con sus enemigos, y tú podrás realizarlos al dejar presionado el botón B para sujetarlo; ahora imita el movimiento que el personaje hace en la realidad para que ejecutes el tan temido impacto. Puedes cargar a tu oponente sobre de ti, azotarlo, darle vueltas, pegarle y muchísimas cosas más con sólo mover tus brazos tal y como si tú fueras el que está en el ring.



Lucha como los grandes

Para lograr los ataques más intrincados necesitarás combinar los ademanes con los botones de los controles. Según presiones cada botón y realices el movimiento, será el tipo de agarre, llave o impacto que ejecutará tu personaje. Si sujetas a un adversario con un agarre fuerte, realizarás un ataque distinto al que resulta de un abrazo rápido. Recuerda que no importa el *gameplay*, sino que como en todo título de lucha libre, primero debes debilitar a tu oponente antes de intentar rendirlo o aplicarle combinaciones más elaboradas. Un contrario con la suficiente estamina puede darte la vuelta e inclusive hacerte un counter para acabarte con tu misma fuerza.

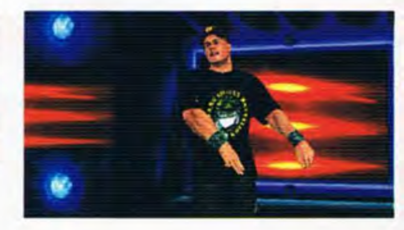


Aunque los gráficos pudieron ser mucho mejores, todo se disculpa con el excelente control.

¿Con cuál botón era?

Un detalle muy importante es que en **WWE SmackDown vs. Raw 2008** no tienes botones para todo, los cuales te recuerdan constantemente que es un videojuego (aunque de manera casi inconsciente); aquí tienes la opción de controlar de una manera más intuitiva a tu luchador con la simplicidad que te otorgan los controles del Wii. Por ejemplo, si deseas correr y darle un golpe a tu adversario, no tienes que presionar el botón de "correr" y el de golpe acompañado de la dirección a la que quieres ir; en lugar de eso, sólo debes enfocar a tu objetivo e inclinarte con el Remote y el Nunchuk al mismo tiempo para que tu luchador se lance corriendo hacia él; ahora sólo efectúa el movimiento para golpear y listo. Esto te da una libertad más allá de lo que cualquier otro título de luchas te brinda, y te permitirá enfocarte más en la pelea y divertirte que en recordar botones.





WWE SmackDown vs. Raw 2008 es uno de los mejores y más completos títulos de lucha libre que hemos tenido oportunidad de jugar, y aunque todavía no estaba listo al 100%, podemos decirte que va por muy buen camino; la jugabilidad es realmente buena y la selección de personajes no le pide nada a nadie. Lo que no mostraron fue si tenía un editor de personaje, cosa que ya es casi institucional en este género; esperamos que muy pronto tengamos más información de este recomendable juego que no puede faltarte si te agrada invitar a tus cuates a la reta dominical.



COME BIEN

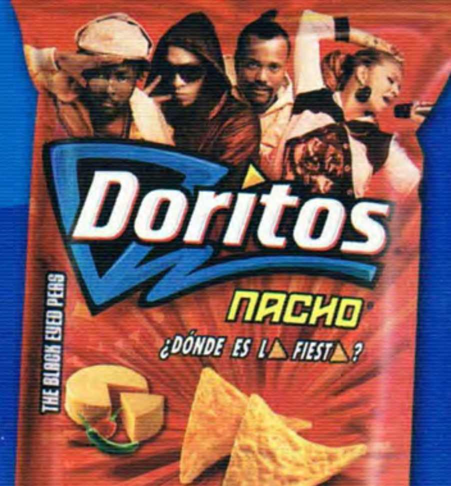
Para encontrar la fiesta no necesitas mapa.

¿DÓNDE ES LA FIESTA?®

THE BLACK EYED PEAS

PARA BAJAR MÚSICA, TONOS, IMÁGENES Y VIDEOS ENTRA A:

WWW.DORITOSFIESTA.COM.MX



omoción válida en la República Mexicana. Vigencia de la promoción del 16 de Julio al 31 de Diciembre del 2007.
yores informes en www.doritosfiesta.com.mx

Natsume





Harvest Moon Heroes

Fecha de salida: noviembre 2007

De regreso a la granja

No estamos seguros si en verdad a Natsume le encanta tanto hacer sus **Harvest Moon** que saca dos o más veces al año, o de plano no se les ocurre nada más que desarrollar. En esta ocasión la serie llega al Wii para aprovechar el Remote y tratar de que tengamos una experiencia más interactiva con el arduo trabajo campirano. Según la historia, te mudas a un pueblo en una isla que estuvo encantada alguna vez, pues hace años que el místico **Mother Tree** no ha dado señales de vida y la **Harvest Goddess** se ha desvanecido. La isla ha perdido la conexión con la naturaleza y sus habitantes no saben qué hacer. Es hora de un cliché más, pues como el protagonista, tu deber es salvar a la isla... sí, lo sabemos, no ha cambiado nada, pero así son las cosas en esto de la repetición en los videojuegos.





Nada ha cambiado realmente; **Harvest Moon** es como comenzar un nuevo **Pokémon**; si jugaste uno, los has jugado todos. Como siempre, eres el chico (o chica) nuevo, pues te mudas a la isla y tienes mucho trabajo por hacer, ya que comienzas desde cero un poco de tierra, en donde podrás construir una granja y hacerla funcionar para tener una buena vida. Deberás plantar de todo para poder cosechar, comprar consumibles, adquirir animales, conocer gente, casarte, tener hijos y seguir cosechando los frutos de tu granja. No es que queramos que lleguen alienígenas a invadir el mundo de las granjas o que viajes en el tiempo, pero debería caerle el veinte a Natsume que lo que está haciendo es repetir lo ya repetido... nos podemos imaginar al jefe de la compañía dando un discurso a su equipo: "Vamos, gente, tenemos que sacar un nuevo **Harvest Moon**"... "Pero señor, ya hemos lanzado demasiados..."... "La repetición funciona, David, la repetición funciona, David".



El ciclo de la granja

Para bien o para mal, ya tenemos esta nueva entrega de la serie, en donde no tendrás muchos problemas si has jugado algún **HM** antes, pues la fórmula es la misma de siempre. Las labores básicas permanecen igual: prepara la tierra, planta semillas, riégalas diario, cosecha y vende lo producido para volver a empezar de nuevo. Obviamente, una granja no se mantiene solamente de semillas y frutos; también tendrás que comprar animales para cuidarlos y poder acrecentar tus ganancias. Al ir aumentando tus valores, podrás extender tu propiedad para plantar más cosas e inclusive tener distintos tipos de cosechas. **Harvest Moon Heroes** requerirá de mucho tiempo y dedicación para que logres una buena vida virtual, así que piénsalo dos veces antes de adquirir tu juego.

¿Trabajar, casarme? ¡No!

El trabajo te rendirá frutos muy buenos, pero no es saludable dejar los pulmones en el arado; en el pueblo conocerás mucha gente, y deberás interactuar con ella para comprar cosas y mantener buenas amistades, las cuales se harán más fuertes y estrechas conforme pase el tiempo. También podrás divertirte y pasar ratos agradables en los distintos eventos y festivales que se llevan a cabo regularmente, y si las cosas marchan bien, podrías conocer a ese alguien especial para iniciar una familia y sentar cabeza de una vez por todas; y es que al tenerla, tu labor en la granja será un poco más relajada, pues tendrás acompañantes para tu vida y para el trabajo; irás enseñando a tus hijos las labores de la tierra para que algún día ellos mismos tengan sus propias experiencias. Jugar **Harvest Moon** es como tener una vida real, aunque todo sucede obviamente más rápido, pero eso sí, te ayuda a tener una idea de las responsabilidades que te esperan en tu futuro.

Seguramente te estarás preguntando acerca de la manera en la que se va a utilizar el Remote para **Harvest Moon Heroes**; pues déjanos comentarte que lo emplearás como si fuera tu herramienta dentro del juego, es decir, puedes golpear el suelo, arar la tierra, regar la siembra y muchas cosas más con sólo realizar los movimientos en tu control. Ahora que si no te acomodas mucho con esta nueva forma de jugar, también puedes usar el control clásico para hacerlo de la manera a la que estás acostumbrado. **Harvest Moon Heroes** introduce algunos elementos nuevos, pero sigue siendo básicamente lo mismo; a nosotros nos parece que ya han continuado la serie lo suficiente y que sería mejor ver historias novedosas que volver a vivir en la granja por enésima ocasión; no obstante, es recomendable para quien jamás ha tenido un **HM**

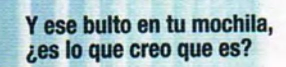
En esta divertida serie de juegos tendrás que aprender a vivir como todo un granjero; aunque es un buen concepto es una lástima que lo sigan sobreexplotando...



Aguapuntura,

por Nestlé® Pureza Vital.®

EL AGU ES VIDA.



Y ese bulto en tu mochila, ¿es lo que creo que es?

Contribuye a mantenerme alerta y encontrar las palabras exactas para disculparme por lo de anoche.*

Reemplaza el sudor que pierdo tratando de encontrar esas palabras.

Me ayuda a mantenerme concentrado para el examen.*

Regula mi temperatura corporal y me enfría cuando la veo en bikini.*

Mi espalda agradece que mis articulaciones estén bien lubricadas.*

Me ayuda a mantener la resistencia física para cargar con mi mochila todo el día.*

Me recuerda que puedo ganar la competencia de atletismo.

Vida saludable para todos.

*Una buena hidratación te da estos beneficios.

Otra granja portátil

La compañía encargada del desarrollo de **Island of Happiness**, Marvelous Interactive, ha decidido ofrecer un poco más a los fans de la serie para hacer más atractiva esta versión de **Harvest Moon**; comenzando con una gran mejora gráfica, **IoH** se perfila a ser el más completo y visualmente avanzado juego portátil de la franquicia. Cada personaje y elemento dentro del mundo de **HM** está muy bien detallado; te sentirás atraído a sus gráficos tan vistosos, pues ya dejaron a un lado el estilo enteramente en 2D de las versiones anteriores. Por otra parte, la manera de usar el *Stylus* y su *gameplay* han sido pulidos para que te sientas más cómodo al estar trabajando tus tierras en esta nueva aventura granjera.



Vaya que hemos visto muchos títulos de esta serie de Natsume, algunos no tan recomendables que otros; pero esta entrega para NDS es muy buena.

Un naufragio con *Stylus*

A diferencia de los otros **HM**, en **Island of Happiness** casi todo se controla por medio del *Stylus*; puedes jugar como normalmente lo haces, presionando botones para controlar a tu personaje; pero también podrás indicarle hacia dónde ir o hacer que interactúe señalando los elementos con un cursor controlado por tu *Stylus*. Otro detalle a resaltar es que puedes usar tanto el Pad, como los botones A, B, X y Y para moverte, permitiendo a los zurdos disfrutar de **IoH** sin problema alguno. En las actividades diarias de la granja, así como en algunos minijuegos, tu *Stylus* será de vital importancia para realizar tareas específicas. Técnicamente, cualquier herramienta que necesites será manipulada por medio de tu *Stylus*.



Dentro de la extensa serie de Natsume, **Island of Happiness** es, por mucho, la mejor de todas las versiones portátiles. Te lo recomendamos mucho por su gran diversión.

¿Lost in Moon o Harvest Blue?

En esta ocasión, la historia (y tu trabajo) comenzará después de que llegues a una isla desierta por causa de un desastre en el mar. Al principio elegirás el género de tu personaje, el cual tendrá que convivir con el viejo **Tarou**, su hija **Felena** y sus dos pequeños, **Natalie** y **Eric**. Conforme vayas explorando la isla, los sobrevivientes descubrirán que alguna vez estuvo habitada, pero que fue abandonada por alguna razón. Trabajando en equipo con tus compañeros en desgracia, la primera tarea es tener una granja (si no, no sería un **Harvest Moon**, ¿no crees?); curiosamente, más personas se enterarán de tu situación y se mudarán a la isla para abrir negocios y comenzar una nueva vida, habilitando más áreas para expandir tu mundo. Al igual que los demás títulos de la serie, tu meta final es casarte, así que deberás trabajar en eso mientras te ocupas de salir adelante después de tu no tan desafortunado naufragio.







Dentro de tus actividades en la granja están cosas cotidianas como conocer gente y comprar comida, pero es muy divertido la manera en la que se llevan a cabo cada una de ellas.



Conoce a muchas personas para poder encontrar a tu pareja ideal y que sientes cabeza.



Tu *Stylus* te ayudará a realizar todo tipo de tareas para que puedas tener una experiencia inolvidable.

¿Isla fantasma o simplemente una oportunidad de oro?

La idea de la isla no es nada nuevo, pero al menos ya no comenzó todo como en las demás entregas de la franquicia. Sentimos que todavía pudo haber quedado mejor sin el concepto de la urbanización progresiva de la isla; hubiera sido más interesante ver cómo lidiar con el asunto de la isla desierta para tener un sentimiento y ambientación más de naufragio, además de que tendría más limitantes para poder poner tu granja a funcionar. Si vas a comprar un nuevo **Harvest Moon** para tu Nintendo DS, ésta es la mejor opción. Seguimos pensando en los motivos por los cuales los residentes anteriores de este paraíso se fueron... ¿caníbales?, ¿un volcán activo? ¡Eso sí sería un giro lo suficientemente bueno como para comprar este **Harvest Moon**!

D3 Publisher





Naruto: Clash of Ninja Revolution

Fecha de salida: fin de año

Regreso a la aldea Konoha

Naruto es un fenómeno de la animación, y como tal tiene varias adaptaciones de su historia a consolas de Nintendo, como lo son el Nintendo DS o el Cubo, pero su éxito no podía quedarse ahí, y lógicamente el Wii se encontraba en su destino, y hace tan sólo unos cuantos meses apareció para dicho sistema en el mercado japonés, logrando ventas increíbles; por ende, su aparición en nuestro continente era sólo cuestión de tiempo... y ese momento ha llegado.

En la versión nipona de este juego, la historia toma lugar en la segunda etapa de la serie, la que se conoce como **Shippuden**, donde todos los personajes ya han crecido; cuando se hizo el primer anuncio, todo apuntaba a que así aparecería en América -y sería así-, lo que ocasionó la emoción de todos los fans, pero este E3 sirvió para confirmar un rumor... los personajes que podremos elegir serán sólo los que han salido en la TV americana... Así que, lástima, tendremos que esperar para controlar a **Sasuke**, **Sakura** y **Naruto** con mayor edad y poderes.



Todos esperábamos ver a Naruto en su nueva etapa, pero aun así, el juego es excelente.



Las técnicas de los personajes han mejorado bastante Gara es un ejemplo de ello.

Lo atractivo de este juego, como todos los de Wii, viene en el control; se tuvieron muchas dudas respecto a cómo usarlo, ya que en un juego de peleas es muy complicado idear su modo, pero lo han logrado de buena manera; no tienes que marcar los golpes tal cual como si los controles fueran tus puños, sino que con sólo mover el control hacia arriba, abajo, y a los lados, puedes hacer combos completos; pero si aun así no te acomodas, puedes conectar un par de controles de Cubo, y jugarlo como lo has hecho en la serie completa.





Naruto: Path of the Ninja

Fecha de salida: fin de año

Mientras todos seguimos esperando con ansias la adaptación de **Shinobi Retsuden** para América, D3 nos trae otro título más del Ninja de Konoha, pero perteneciente al género de los RPG, donde se trata de dar un giro al estilo que siempre se ha presentado por parte de la compañía, que, como debes recordar, siempre se ha mantenido al tanto de los hechos de la serie, cosa que aquí no sucede, es decir, al menos no se sigue una historia tan rígida como antes ocurría en estos juegos.

Con lo anterior no queremos decir que el argumento sea totalmente original, no, ya que mantendrá elementos que han caracterizado a la animación, pero viéndolo desde otra perspectiva. Para que puedas personalizar tu juego, puedes elegir de entre seis personajes en un principio para vivir esta aventura: **Kakashi**, **Sasuke**, **Naruto** y **Sakura**, entre otros; pero no creas que sólo puedes tener a uno, ya que en un momento dado, tu equipo puede estar formado por varios personajes principales, pero el líder seguiría siendo el que elegiste al principio, además que sobre él giraría la historia que vas a vivir.

El sistema de juego está muy bien pensado; en la pantalla superior vas a ver el estado de todos tus personajes, sus habilidades y si pueden usarlas dependiendo el nivel que tengan; esto es útil en el momento de diseñar tus estrategias; en la pantalla táctil se desarrolla toda la acción, desde las exploraciones en los pueblos, como las peleas, las cuales por cierto usan el *Stylus* como elemento clave, ya que con él tendrás que elegir las acciones que realizarás, y además, algunos movimientos especiales los debes dibujar en pantalla, como sucedió en **Castlevania Down of Sorrow**.





Naruto Path of the Ninja es una alternativa diferente a lo ya visto del personaje, y aunque su "fuerte" son las peleas, esta es una adaptación que debes probar.

CAPCOM





Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Fecha de salida: noviembre 2007

¡El horror regresa!

Una de las sagas favoritas de los videojugadores es sin lugar a dudas, esta interesantísima historia de horror con la que Capcom nos ha tenido ocupados durante ya bastante tiempo. Ahora **Resident Evil** toma un nuevo sendero en su reciente entrega: **The Umbrella Chronicles**, en donde se exponen ciertos elementos y situaciones de la trama en la que volvemos a experimentar los eventos de la serie desde una perspectiva diferente. A pesar de las dudas y escepticismo alrededor del nuevo *gameplay*, **RE:TUC** ha demostrado ser toda una experiencia que bien vale la pena seguir de cerca. No te acobardes; toma tu arma y todo tu valor, porque vamos a entrar de nuevo al mundo del Survival Horror.



Los zombis son muy realistas, y están listos para volver al ataque en esta interesante entrega.



Desde las calles hasta el bosque; el peligro lo ha infestado todo... no hay ni un sitio seguro.

Sencillo, pero difícil

Hay que hacer un hincapié en que no es la primera vez en la que los zombis son aniquilados en este género; Sega nos trajo hace ya muchos años **House of the Dead** y Capcom también presentó hace poco **Resident Evil: Dead Aim**; pero éstos son prácticamente juegos de disparos con la pistola de luz, mientras que **Umbrella Chronicles** no lo es. Tu puntería es la clave para triunar, y deberás saber emplear el Remote con rápidos movimientos al mismo tiempo que volteas a tu alrededor con el Nunchuk. Obviamente esto es mucho más simple que el *gameplay* normal de la serie, pero es no significa que será más sencillo; en ocasiones tendrás que atinarle a elementos específicos para poder progresar. Otro detalle a resaltar es que por primera vez, los escenarios serán en real tercera dimensión; te sentirás como en casa al recorrer los pasillos de la mansión Spencer, el tren de **RE Zero** y más.

El tipo de vista de **Umbrella Chronicles** es muy emocionante; irás caminando lentamente por un tétrico pasillo, escudriñando cada rincón oscuro, hasta que repentinamente un zombi salga de entre las sombras con intenciones de darte un gran abrazo. En este momento es cuando gracias al preciso sistema para apuntar, podrás darle a entender de la manera más diplomática que no te gusta saludar a alguien sin presentación; en otras palabras, llenar de plomo toda su descompuesta existencia. Pero no creas que siempre estarás viendo hacia delante y ya; también hay momentos en donde tendrás que darte la vuelta rápidamente para despachar a los enemigos que se acerquen por detrás de ti; ¡es todo un festival de balazos!



Desde las calles hasta el bosque; el peligro lo ha infestado todo... no hay ni un sitio seguro.

En la mira...

A diferencia de los otros **Resident Evil** en donde tienes que ir explorando los escenarios y escapando de los zombis y demás monstruos, en **Umbrella Chronicles** se enfocaron en la creación de un shooter sobre rieles. En una forma básica, el juego se trata de que la acción se te presentará automáticamente, permitiéndote que tú te dediques a solamente apuntar y disparar a todo lo que se te ponga enfrente. No te vayas a ir con la finta; la emoción de estar dentro de la tenebrosa mansión ocupada por abominaciones no se ha quedado atrás; se trata de una forma distinta de encarar los eventos sin tener que preocuparte por conseguir la típica llave de armadura y cosas así. Los zombis te atacarán de manera indiscriminada y tus reflejos serán puestos a prueba para sobrevivir; es como si entraras a la típica casa de los sustos en el parque de diversiones, pero con la facultad de dispararle a los espectros.



Vive de nuevo los momentos más escalofriantes de la serie desde otro punto de vista. Visita lugares conocidos, interactúa con tus amigos y sorpréndete de nuevo con toda la emoción al estilo de **RE.**

¡Genial!

¿Fan a morir de **Resident Evil**? No hay problema; a diferencia de los juegos **Dead Aim**, los cuales no son canónicos, los eventos de **Umbrella Chronicles** sí encajan y tienen relevancia en la historia real de la saga. Además, los clásicos aprendices de carniceros encontrarán todo lo que buscan en **UC** gracias a que pueden dispararle a los zombis en cualquier parte del cuerpo y casi prepararlos para la venta por kilo. Claro que un buen tiro en la cabeza es suficiente, pero si buscas una experiencia más visceral, estarás encantado con este nuevo **Resident Evil**. Como te podrás dar cuenta, **The Umbrella Chronicles** tiene mucho para ofrecer tanto a los veteranos de la serie, como a quien jamás ha experimentado la emoción y adrenalina de **Resident Evil**. Estaremos siguiéndole la pista a este entretenido y altamente recomendable título de Capcom, el cual se ha ganado meritoriamente su lugar entre tu colección de juegos de Survival Horror. ¡No podemos dejar de recomendarte esta increíble aventura!



Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations

Fecha de salida: noviembre 2007

¡Orden en la corte!

El abogado más tenaz está de regreso... no, no es Kevin Lomax, sino **Phoenix Wright**, quien estrena su tercera entrega en nuestro continte y que lleva el subtítulo **Trials and Tribulations.** Si te quedaste con ganas de más acción legal en tu Nintendo DS, la espera no será tan larga; en octubre tendrás la oportunidad de llevar a **Phoenix** a resolver los casos más difíciles de su carrera. Básicamente es el mismo *gameplay* que en los **Phoenix Wright** anteriores, pero con historia distinta y casos nuevos. Aunque pueda parecer raro que no hay cambios trascendentales, en realidad es una buena idea mantener el concepto en su forma original; dicen que si no está roto, no hay que repararlo, ¿no?



Este abogado está decidido a ser el mejor, y con tu ayuda puede lograrlo. ¡Busca pistas, interroga a la gente y ten nervios de acero en los juicios!

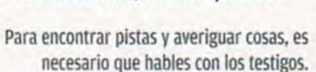
¡Muévete en serio!

La forma de jugar esta nueva versión de **Dance Dance Revolution** combina el movimiento de tus pies, utilizando el tapete, con el de tus manos, sujetando el Remote y el Nunchuk. Ahora tu baile será todavía más elaborado, pues no solamente estarás pataleando en el suelo; tendrás que poner mucha atención y combinar bien tus ademanes para obtener buenas calificaciones. Lo más interesante de todo esto es que ahora podrás conectar hasta cuatro tapetes para que sean dos pares de jugadores simultáneamente disputándose el título del campeón de **Hottest Party**. Eso sí, te recomendamos que amplíes tu sala o al menos retires todas las cosas que puedas tirar, porque requerirás mucho espacio para tener cuatro tapetes al mismo tiempo; ¡no sea que le des un pasito de baile al jarrón de la Dinastía Ming!

A nosotros nos gustaron mucho las versiones anteriores de las aventuras legales de **Phoenix Wright** y no podemos dejar de recomendarte esta nueva opción para llevar a todos lados en tu Nintendo DS por su excelente e intrigante historia, la cual tiene más giros y sorpresas que nunca. No te preocupes si no jugaste alguno de los **PW** anteriores, **Trials and Tribulations** no requiere que lo hayas hecho; la forma de jugar es muy amigable para todo tipo de personas, así sean fans del control o tengas poca experiencia. Si te gustaría saber qué se siente ser un abogado, no pierdas la oportunidad y dale un buen vistazo a **Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations**, no te arrepentirás.







Para encontrar pistas y averiguar cosas, es necesario que hables con los testigos.



Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Fecha de salida: noviembre 2007

Por fin algo nuevo

¿Cansado de seres raros de gorro verde? ¿Ya ves monstruos de bolsillo hasta en la sopa? ¿Plomeros bigotones y zombis tratan de venderte todos sus servicios de fontanería y banquetes para velorios? Sabemos que así es, y justo como tú, habemos muchos que preferimos ver algo nuevo; por esta razón, Capcom nos trae un título diferente en donde tomarás el control de un pequeño pirata de nombre **Zack**, quien tendrá que enfrentar los retos más difíciles de su corta vida para localizar un tesoro legendario y salir de pobre. **Quest´s for Barbaros´ Treasure** se juega con el Remote de tu Wii y es una aventura en donde todo lo controlarás apuntando hacia el elemento que quieras que el protagonista interactúe, muy al estilo de **Clock Tower** o **Maniac´s Mansion.** Como podrás imaginarte, deberás resolver muchos puzzles y explorar extenuantemente cada escenario para conseguir todo lo que necesitas para progresar en tu jornada.

Como te comentamos, dentro de cada uno de los maravillosamente detallados y coloridos escenarios tendrás que buscar muchas cosas vitales para tu aventura. Además de los puzzles comunes en donde tienes que acomodar piezas o presionar switches, **Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure** implementa una forma todavía más interactiva y divertida de resolver cada acertijo usando el Remote de tu Wii como si fuera una herramienta. Por ejemplo, si encuentras un cofre cerrado y traes la llave, tienes que girar tu Remote tal y como si fuera dicho ítem para abrir el cofre. ¡Es realmente divertido!



¡Suelten amarras!

Zack y Wiki, su carismático monito dorado deben buscar en numerosos lugares como selvas, templos, vehículos, castillos y más, cerca de 80 ítems interactivos y más de 500 cosas para coleccionar. No se trata de un juego para terminar en un fin de semana; **Quest for Barbaros' Treasure** te mantendrá entretenido durante horas gracias a su envolvente trama y divertido modo de juego; es una gran opción si buscas algo más que sólo eliminar enemigos. Eso sí, debemos mencionar que si no te agrada el *gameplay* de "apuntar y *cliquear*", te sentirás un frustrado con la forma de vivir esta propuesta de Capcom; pero si le das una oportunidad sin desesperarte, de pronto te encontrarás sumergido en su emocionante experiencia. Es curioso que Capcom de repente nos sorprende con un concepto nuevo, pero sigue lanzando sus "Battle con lo mismork"... bueno, no todo puede ser color de rosa, ¿o sí?







Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Fecha de salida: pendiente

Aún faltan esferas del Dragón

Lo que todo mundo estaba esperando con ansias, por fin ha ocurrido: se ha anunciado un nuevo juego de **Dragon Ball**... bueno, está bien, dejemos el sarcasmo de lado, ya a nadie le sorprenden estos anuncios, es más, al contrario, creo que hasta de antemano sabemos que van a darse... en fin, como sea, los fans de **Goku** siempre estarán contentos, y es que este título está aún mejor que su antecesor, se han pulido varios detalles, sobre todo en lo que a movilidad se refiere, y en el tiempo que le queda de desarrollo, seguramente mejorará todavía más.



Para que todo los fans estén contentos, Videl hará acto de presencia en este juego; quizá no sea muy poderosa, pero su velocidad lo compensa.

Seamos honestos, por más que lo queramos negar, todos los que vimos esta estupenda serie realizábamos los movimientos de **Gohan** al lanzar un **Kame Hame Ha**, y este juego de Wii en su edición anterior volvió ese sueño realidad, y en eso radicó su éxito, en que el *gameplay* deja de lado los botones, para que cada técnica la marquemos como si fuéramos el personaje en cuestión; pareciera algo sin mucho sentido, pero realmente ayuda a que te metas al juego, y sobre todo a que planees bien tus ataques, porque ahora cualquier error se paga caro.

Pero todo el éxito de esta serie no radica sólo en poder hacer los poderes de **Goku**; la movilidad también tiene que ver, ya que con sólo agitar el Nunchuk hacia adelante o atrás, podemos desplazarnos tan rápido como ocurre en la serie, lo que aunado al estupendo diseño en los escenarios, ofrece grandes posibilidades para los combos; por ejemplo, puedes estrellar a tu oponente contra alguna columna para después levantarlo, darle un par de golpes, y terminarlo con un ataque especial... simplemente espectacular.

Personajes de todo tipo

La cantidad de personajes en el juego anterior era colosal: más de 90 peleadores, desde **Goku** hasta **Chaos**; los programadores se esforzaron para que no hubiera una sola queja en ese sentido, pero ¿qué creen?... pues parece que volvieron a ver las películas y la animación, porque han agregado más combatientes, algunos sin mucho sentido, como los ayudantes de **Babi**, pero también hay otros que seguramente se volverán legendarios, como el rey **Vegeta**... o sea el papá del **Saiyan**, que es el más orgulloso de todos.



Cada Saiyan tiene una transformación en Ozaru; en ella, con un solo golpe causarás gran daño.



Visualmente el título es excelente; por ejemplo, aquí tenemos un Kame Hame Ha, por la fusión de Goku y Vegeta.

Hace mucho se creía que los títulos de pelea serían difíciles de programar en Wii, y que sería un género que escasearía, pero ahora podemos decir que es todo lo contrario; el sistema ha ayudado a que estos juegos evolucionen, a que realmente se vuelvan más interactivos. **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3** es una gran opción, dejando de lado totalmente que controlemos a los ya megaconocidos **Saiyans**; como juego es simplemente excepcional.



Los escenarios realmente son muy buenos, basta con ver el de la foto, que es una ciudad en ruinas.



No importa la distancia, siempre podrás atacar o presionar a tus rivales para obtener el triunfo.



Godzilla Unleashed

Fecha de salida: pendiente

El regreso del rey de los monstruos

No existe un monstruo más famoso que **Godzilla**... al menos en Japón, ¡ja, ja!... no, la verdad es que en todo el mundo tiene sus fans, y por tal motivo Atari lanzó para Nintendo GameCube un juego de peleas tipo **Smash Bros.**, donde salían varias de las criaturas que este personaje ha enfrentado en sus películas; aunque pocos lo conocieron, es realmente un juego muy bueno, sobre todo por el lado de los valores; quizá su punto débil eran un poco los escenarios, pero bueno, eso ya quedará en el pasado, o al menos eso parece en esta nueva edición para Wii.



Cada monstruo tiene sus ventajas; sin duda la elección será más complicada que en el título anterior, donde de principio ibas por **Godzilla**.

De entre las características en las que sus desarrolladores han puesto especial énfasis, está en que podrás atacar a dos oponentes al mismo tiempo, por ejemplo, supongamos que tienes a **Godzilla**, y que estás golpeando a un enemigo, pero otro se te acerca, ¿qué haces? Tienes un par de opciones: atacarlo con tu cola, o con un rayo de energía, de manera que puedas mantenerlos controlados mientras te liberas de tu duelo. Esto parece algo simple, pero sólo es posible gracias a los controles del Wii, ya que con cada uno de ellos puedes tener movimientos hacia lugares distintos.

En cuanto a los escenarios, ahora son más grandes, puedes alejarte más de tus enemigos, y así planear mejor tu estrategia, además de que cuando se estén "dando con todo", habrá más objetos que arrojar a tus adversarios, lo que originará más situaciones divertidas, sobre todo al jugarlo de cuatro a la vez. Por si esto se te hiciera poca cosa, se implementará un modo de historia, mucho más completo que en la versión anterior, elevando el *replay value*.



El *gameplay* se ha mejorado, de manera que puedes lograr jugadas más vistosas.



Las ciudades serán completamente destructibles, situación que debes aprovechar para causar daño.



Los duelos mano a mano siempre serán divertidos, pero nada como competir con cuatro amigos.



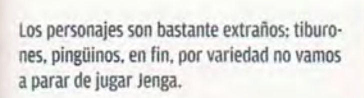
Jenga

Fecha de salida: noviembre

Demuestra tu buen pulso

Cuando se va la luz, no hay nada como los juegos de mesa para reunir a la familia y pasar un buen rato de sana convivencia; desde el clásico y mexicano Serpientes y Escaleras, hasta aquellos más complejos como **Monopoly** o **One**; en fin, como sea, si alguna vez se han imaginado alguno de estos títulos en videojuego... pues sigan imaginando, porque ninguno de ellos fue elegido; en esta ocasión el que tuvo la fortuna es el divertido Jenga.

Los personajes son bastante extraños: tiburones, pingüinos, en fin, por variedad no vamos a parar de jugar Jenga.





Controla tu pulso, de lo contrario, la torre no te va a durar ni dos turnos en venirse abajo.

Para los que no sepan cómo se practica el **Jenga**, les vamos a dar una breve explicación de la forma como se hace. El juego es una colección de bloques rectangulares de madera, que se deben colocar uno sobre otro, de manera que se junte una torre... no, ese no es el objetivo del juego, lo interesante viene justo después de que esté lista. Los jugadores que estén participando deben retirar una pieza al azar de la torre, de manera que aquel que saque una y provoque el derrumbe de la torre, perderá. Como puedes darte cuenta, es algo muy simple, pero sumamente divertido.

Bien, ahora la parte central: ¿cómo se juega en Wii? Sencillo, el Wiimote representará tu mano; con él tomarás las piezas, y según tu pulso será el resultado, o sea que si lo haces tranquilamente, no tendrás de qué preocuparte, pero si por el contrario, tienes pulso de maraquero, pues entonces ve preparando un té para los nervios. **Jenga** es una opción interesante, aunque sentimos que debió haber sido acompañada de otros juegos de mesa; todo es cuestión que lo pruebes y decidas si es para ti.

Cualquier lugar es bueno para jugar... excepto si hay un perro cerca que pueda tumbar tu torre.



Midway





Ultimate Mortal Kombat

Fecha de salida: noviembre 2007

¡Kombate portátil!

Cuando jugamos algún título de peleas para el NDS, no podemos evitar sentirnos nostálgicos y recordar las glorias de la vieja escuela. Afortunadamente, Midway ha decidido traernos uno de sus clásicos de SNES para regocijo de los fans de las retas y la emoción de esta sangrienta franquicia. **Ultimate Mortal Kombat** es básicamente una adaptación del éxito de Arcadia y SNES: **Ultimate Mortal Kombat 3**; claro que contiene varios elementos que lo convierten en un juego sumamente recomendable. Sigue leyendo y te enterarás de los detalles que la gente de Midway dio a conocer en el pasado E3.



La cantidad de personajes es muy buena; ojalá y se les ocurra sacar otras entregas de la saga para el NDS.

Por fin un buen MK para llevar

Esta no es la primera ocasión en la que la franquicia de Boon-Tobias llega a un sistema portátil, pero indudablemente es el mejor de todos los intentos. Las versiones anteriores para GB fueron malas en algún aspecto: la primera fue muy buena en gráficos (para su tiempo), pero pésima en *gameplay*; mientras que la segunda tuvo una movilidad más o menos respetable, pero le dolían los gráficos y su música, entre otras cosas. Ni siquiera la de GBA fue del todo aceptable, y para redimirse, Midway ha procurado que **Ultimate Mortal Kombat** no solamente se vea y escuche bien, sino que también tenga una jugabilidad a la altura de la franquicia.

No solamente **UMK** se juega bien, sino que también es posible retar con tus amigos localmente o en Wi-Fi, lo cual nos da una gama ilimitada de posibles encuentros para pulir nuestras habilidades y ponerlas a prueba en contra de jugadores de todo el mundo. Adicionalmente, viene incluido el modo Puzzle Kombat, el cual conocimos en **Mortal Kombat Deception**. Esta es una excelente opción para los fans del género de peleas y de la serie; finalmente tenemos un **Mortal Kombat** portátil que hace honor a las versiones caseras, aunque hubiéramos referido una adaptación de **MK Trilogy**, pero bueno, no se puede tener todo en la vida.





Crusi´n

Fecha de salida: noviembre 2007

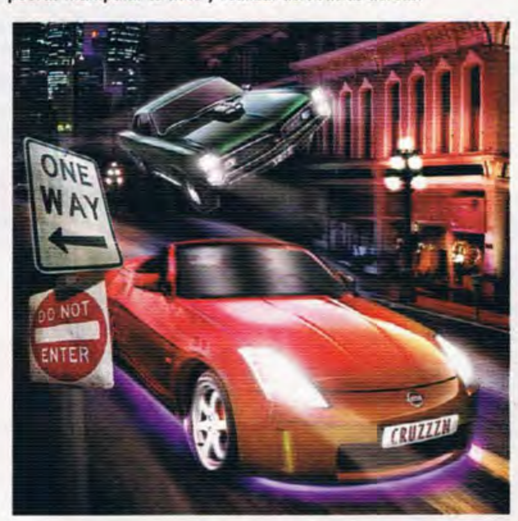
Vive la carrera

A pesar de que el título del juego puede cambiar, Midway dio a conocer otros detalles acerca de **Crusi´n**, como que podrás correr en doce diferentes circuitos y que tendrá una gran variedad de vehículos que varían desde potentes autos de colección, hasta rarezas como combis, camionetas y más. Adicionalmente, al ir ganando competencias obtendrás componentes para tus carros como turbos, partes extras, nitros, etc. para que vayas creando tú mismo la máquina más impresionante de todas. Un detalle que no se ha confirmado es la opción *multiplayer*; según los programadores, podría ser para dos o cuatro jugadores simultáneos, pero eso todavía está en "veremos"; sólo nos queda esperar a ver el producto final en noviembre y cruzar los dedos por que todo salga como debe. Los **Crusi´n** anteriores no han tenido muchas críticas negativas, de manera que estamos casi seguros que si siguen como van, será todo un *hitazo* que no debe faltar en la colección de todo aficionado a la velocidad.

La serie **Crusi´n** nos sorprendió desde la primera vez que la conocimos en las Arcadias, en 1994, y posteriormente en el Nintendo 64, en 1996; ahora esta serie regresa en un nuevo título para el Nintendo Wii con rápida diversión y más emoción que nunca. Como ya es costumbre en la serie, **Crusi´n** mantiene los elementos y estándares del *gameplay* al estilo de los juegos de carreras de la vieja escuela. El modo de juego tipo Arcadia, en donde tienes que competir a grandes velocidades para llegar hasta el final antes de que tu tiempo se agote, está de vuelta con un par de giros para hacerlo todavía más divertido y atractivo para todo tipo de videojugadores, aun quienes jamás han disfrutado de un **Crusi´n USA** o **Crusi´n World**.

Conduce con estilo

Cabe mencionar que esta versión del clásico de Midway estará disponible sólo para el Nintendo Wii, de manera que no lo encontrarás en ninguna otra consola. Para darle una sensación de control más realista, el equipo de desarrolladores decidió aprovechar el Remote para controlar a tus vehículos de forma muy similar al *gameplay* de **Excite Truck.** Con precisos movimientos podrás manipular tu auto y realizar acrobacias aéreas.





Foster's Home for Imaginary Friends: Imagination Invaders

Fecha de salida: septiembre 2007

Otra caricatura al NDS...

Exprimir una licencia es algo muy común, y más cuando se trata de una caricatura de cierto éxito como lo es **Foster's Home for Imaginary Friends.** Estamos seguros de que muchos videojugadores comparten nuestra idea de que hubiera sido mejor tener un concepto nuevo a un pretexto para continuar la mercadotecnia de esta serie, la cual, para ser sinceros, no resulta tan interesante o apta para la elaboración de un juego decente. No obstante, no está por demás platicarles acerca de este título, pues los fans de la serie querrán conocer todos los pormenores y características de **Imaginary Invaders.** Si creías que un juego de **Dora the Explorer** era poco atractivo, espera a que tengas oportunidad de jugar este título de Midway.



Rescatar, pulir... rescatar, pulir...

La trama del juego es casi tan sosa como el diseño de los personajes de la caricatura; según la historia, la imaginación de **Goo** ha conjurado un grupo de invasores cósmicos conocidos como los **Space Nut Boogies.** Ellos están detrás de **The Greatest Thing in the Universe,** y para asegurarse de su éxito, han tomado a **Madame Foster** como rehén... Como podrás imaginarte, tu deber es rescatarla y detener a los alienígenas mientras estás en eso. Sí, lo sabemos, no es más que otra idea rara como las que este programa presenta; pero en este escenario basan el *gameplay* y concepto del juego, pues tú controlas a **Bloo** usando las características del Nintendo DS, las cuales te servirán para usar las diversas habilidades de este personaje. La verdad es que todo esto suena más repetitivo que ver al Sr. Miyagi aprovecharse de Daniel para hacer arreglos en su casa; rescatar gente y detener invasiones está más visto que nada en los videojuegos, y no entendemos por qué no considerar que es un cliché gastadísimo en el mundo del entretenimiento electrónico.

Al controlar a **Bloo**, tendrás que explorar la vasta mansión Foster. De tu habilidad dependerá que no seas descubierto y capturado por los **Space Nut Boogies**, quienes han tomado control total del lugar. Pero no hay que temer, pues dentro de las paredes de la casona se encuentran tus amigos **Mac, Coco, Eduardo** y otros más, quienes te ayudarán tan pronto como los localices. Para ser sinceros, nosotros esperamos que se pongan las pilas y pulan ciertos detalles antes de que quede terminado, pues lo que se mostró nos dejó muy decepcionados.



Si creías que la caricatura es algo horrible y ofende a la vista, espera a que juegues este título; ¡qué manera de desperdiciar tiempo!



The Bee Game

Fecha de salida: noviembre 2007

Abejas en tu NDS

¿De casualidad te acuerdas de la caricatura de la **Abeja Maya**? No te sientas mal si no es así, pues este clásico de la animación apareció en 1975 y fue muy popular en el Lejano Oriente (aunque menos conocida de este lado del mundo); esta caricatura está basada a su vez en un cuento alemán publicado en 1912, que muestra las peripecias de una abejita de nombre **Maya** quien debe convivir con su colmena y ayudar en diferentes tareas mientras vive aventuras en compañía de sus amigos insectos. Debido a su éxito, se han comercializado numerosos artículos que varían desde juguetes hasta libros para colorear; y ahora, **Maya** llega al Nintendo DS en un entretenido juego enfocado en los videojugadores más pequeños. No dejes de leer

En busca de tus amigos

The Bee Game es el título del nuevo juego para NDS basado en la historia de **Maya the Bee** (principalmente en la del anime); adicionalmente, también aparecerá una versión para el Game Boy Advance, y ambos compartirán la misma temática. Durante tu jornada controlarás a **Maya** y a su amigo **Willie**, quienes deberán cumplir diversas misiones de rescate y reconocimiento. Para poder progresar en el juego, tendrás que localizar a varios de tus congéneres y amistades que han sido lanzados literalmente lejos de sus casas por una tormenta. Además de las escenas normales, varios minijuegos



Divertido y punto

Después de haber visto **Foster's Home for Imaginary Friends: Imagination Invaders**, lo más lógico es que nos quedemos con cierto recelo al tener otro juego basado en una caricatura traído por la misma compañía, pero en el caso de **The Bee Game** no es así. Antes que nada, cabe mencionar que se trata de un título enfocado en los más pequeños (al igual que la serie) y por ende, no le podemos pedir sangre ni nada por el estilo; se trata de una aventura divertida llena de personajes pintorescos que nos hacen recordar que no se necesita una trama demasiado fuerte ni violencia extrema para que un cartucho sea divertido. Si tienes oportunidad de checarlo, hazlo evitando compararlo con un **Resident Evil**.

Konami





Contra 4

Fecha de salida: noviembre 2007

¡La saga con más acción está de regreso!

Sabemos que existen otros buenos exponentes del género como la serie **Metal Slug**, pero siendo sinceros, cuando ves éste o cualquier otro juego similar, dices: "es como **Contra**, pero..."; es como cuando un padre de familia te dice que "apagues ese Nintendo" siendo que no sabe ni qué sistema estás jugando. La afamada franquicia de Konami nos ha mantenido siempre al borde de nuestros asientos por su rápida acción y glorioso *gameplay* en donde te la pasas corriendo, esquivando balas y disparando a todo lo que se te ponga enfrente. Esta sencilla, pero increíble fórmula ha mantenido a **Contra** en la preferencia de los fans durante muchos años, y aunque han aparecido algunos títulos en donde se intentó llevar el concepto a 3D, la verdad es que los mejores exponentes han sido siempre en 2D. Por esta razón, Konami ha decidido regresar a **Contra** a sus orígenes, pero aprovechando los avances de la época para crear un festival de disparos como nunca antes se había visto.





El mal no toma vacaciones

La historia dice que dos años después de evitar la invasión de **Red Falcon**, los veteranos **Bill Rizer** y **Lance Bean** deben encarar a una nueva amenaza que se cierne sobre el planeta; los terribles **Black Viper**. **Bill** y **Lance** son unos aguerridos combatientes estilo **Rambo** (¿te acuerdas que ese era el sobrenombre de Contra en los días de las Arcadias?), pero como no está de más un poco de ayuda de tus amigos, los mercenarios **Mad Dog** y **Scorpion** se unen al equipo para crear la fuerza más espectacular jamás vista para salvar a la Tierra: el ejército de **Black Viper**.

Prepara tus armas y entra en acción

Contra 4 fue uno de los juegos que más llamaron nuestra atención; no solamente por su fama, sino incluso porque verdaderamente es como regresar a los tiempos del legendario SNES, en donde cuidabas tus vidas y te exigías a ti mismo más habilidad para poder triunfar, y no solamente te confiabas a que ya habías salvado minutos antes del jefe como pasa en la mayoría de los títulos actuales. Claro que esto no quiere decir que los videojugadores que no hayan podido jugar antes un **Contra** se sentirán como extraños; **Contra 4** es muy sencillo de aprender a jugar, pero con la suficiente dificultad como para presentar un excelente reto para todo tipo de jugadores. No cabe duda que el Nintendo DS todavía tiene muchísima pila, y con juegos como éste, es casi imposible que lo arrumbes en un cajón.

¡Imponente!

Contra 4 es toda una fantasía para los fans de la serie. Además de regresar a su increíble estilo de la vieja escuela -plataformas en 2D-, el equipo de desarrollo ha sabido aprovechar las capacidades del Nintendo DS para llevarnos a un nuevo nivel de acción. Como primer ejemplo tenemos el uso de las dos pantallas; si de por sí en Contra son famosos los jefes de gran tamaño, ahora imagínate hacer frente a un enorme ser que necesita dos pantallas para verse completo. El uso de las pantallas inferior y superior te dan más espacio para moverte, aunque también signifique que más enemigos podrán aparecer para tratar de aniquilarte desde cualquier dirección. El combatir a un enorme jefe será más intenso que nunca, puesto que tendrás que buscar en un área más grande el típico punto débil que aparece a intervalos de tiempo. Al pelear en equipo, uno puede cubrir al otro mientras trata de derribar al coloso; en **Contra 4** se redefine el compañerismo entre jugadores como en los viejos tiempos cuando luchabas hombro con hombro ferozmente.





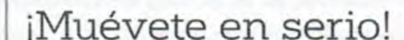
Los cuates de desarrollo han cuidado mucho que la jugabilidad sea justo como los juegos anteriores de la serie. No te preocupes, te sentirás justo como en casa en **Contra 4**.

Multiplayer intenso

Otro elemento nuevo en la serie es un arma al estilo **Bionic Commando**, la cual te servirá para alcanzar lugares altos o lejanos, permitiendo tener más interacción con los increíbles escenarios del juego; adicionalmente, este aditamento te servirá para atacar a los enemigos a distancia. Este gadget es muy interesante, pero todavía más atractiva es la opción de poder invitar no a uno, ¡sino a tres amigos a combatir a **Black Viper** de manera simultánea! Es impresionante el poder tener al equipo completo en el campo de batalla al mismo tiempo, así que si eres un fan de la serie, sencillamente no puedes perderte **Contra 4**.

Dance Dance Revolution Hottest Party

Fecha de salida: septiembre 2007



¡Todos a bailar!

La serie **Dance Dance Revolution** fue un rotundo éxito desde su primera aparición, inspirando muchos clones y copias en donde las flechas simplemente están acomodadas de distinta manera; no obstante, sigue siendo todo un fenómeno que atrae cada vez más a nuevos jugadores a su divertido y adictivo *gameplay*. Ahora en el Wii, Konami nos trae el concepto mejorado en **Dance Dance Revolution Hottest Party**, el cual ofrece todavía más a los fans del baile, sin perder el estilo que ha mantenido a la serie en la preferencia de la gente desde hace ya varios años. El *gameplay* es todavía más interactivo que nunca con la incursión del Remote y el Nunchuk en este juegazo.

¡Muévete en serio!

La forma de jugar esta nueva versión de **Dance Dance Revolution** combina el movimiento de tus pies, utilizando el tapete, con el de tus manos, sujetando el Remote y el Nunchuk. Ahora tu baile será todavía más elaborado, pues no solamente estarás pataleando en el suelo; tendrás que poner mucha atención y combinar bien tus ademanes para obtener buenas calificaciones. Lo más interesante de todo esto es que ahora podrás conectar hasta cuatro tapetes para que sean dos pares de jugadores simultáneamente disputándose el título del campeón de **Hottest Party**. Eso sí, te recomendamos que amplíes tu sala o al menos retires todas las cosas que puedas tirar, porque requerirás mucho espacio para tener cuatro tapetes al mismo tiempo; ¡no sea que le des un pasito de baile al jarrón de la Dinastía Ming!





Como podrás imaginarte, **Hottest Party** cuenta con varios modos de juego para que te diviertas en grande con tus amigos o aun si te encuentras solo en casa. Pueden participar en eventos por equipos y cada quien por su cuenta; pero si lo que buscas es un reto mayor, o simplemente decidir quién paga los refrescos, pueden poner un modo en donde los cuatro son un equipo y si uno pierde, pierden todos. No importa si jamás en tu vida has jugado alguna versión de **Dance Dance Revolution**; puedes comenzar sin problemas en **Hottest Party** gracias a su *gameplay* amigable y a sus diversos niveles de dificultad. ¡Ah!, y no te olvides que otro de los beneficios de **DDR** es que puedes bajar esos kilitos de más de una forma divertida. ¡No esperes más y prepárate para la emoción de bailar como nunca antes!



Dewy's Adventure

Fecha de salida: diciembre 2007

¡Aguas!

El malvado **Don Hedron** ha llegado al pacífico bosque llevando la **Black Water**... como no hay guerrilleros estilo **Contra** en este escenario de fantasía, **Dewy**, una simple gota de agua, debe hacer frente al invasor y detener la amenaza para salvar al **Elder Tree**. Controlar a **Dewy** es sencillo, pero completar sus misiones requerirá de un buen ingenio y sagacidad de movimientos, pues con el Remote rodarás a la gotita por cada escena para cumplir sus objetivos y pelear contra los secuaces de **Don Hedron** y así restaurar la paz en su mundo. Para resolver los puzzles que irán siendo puestos en tu camino, será necesario que controles el calor o el frío para transformarte en hielo o en vapor y emplear dicho estado físico a tu favor.

Dewy cuenta con pocos movimientos, pero esto es parte del chiste del juego. Con el botón 2 saltas, mientras que el 1 te servirá como ataque, el cual requerirá de que lleves cierto impulso para ser efectivo. Las demás habilidades del mojado personaje se lograrán al combinar distintos ademanes del Remote con los botones o simplemente con movimientos específicos; por ejemplo, puedes ocasionar un terremoto al oscilar el control de un lado a otro y crear ráfagas de viento al sacudir el Remote como un abanico. Estas habilidades serán muy útiles en el momento de resolver puzzles o enfrentar enemigos de gran tamaño. **Dewy´s Adventure** es un título muy recomendable si te agradaron juegos como **Super Monkey Ball** o **Pikmin.** Si puedes, no dudes en darle una buena checada.



Un concepto nuevo

El sensor de movimiento del Remote será tu llave para poder manipular a **Dewy**; suena algo sencillo mover una gota de agua por un bosque, pero resulta bastante complejo en ocasiones debido a las limitantes de este singular personaje. Estamos hablando que aquí no hay armas ni accesorios para ayudarte como en **Zelda**; llevarlo de un lugar a otro a veces requerirá de una estrategia especial que deberás recordar para utilizarla más adelante en tu aventura. Los valores físicos de **Dewy´s Adventure** son impresionantes; realmente sientes cómo vas manipulando una gota de agua en los detallados escenarios, y para evitar que azotes el control en el suelo, no será necesario que inclines tanto el Remote.



Namco





Soul Calibur Legends

Fecha de salida
noviembre 2007

El cuento de espadas y almas continúa...

Después de la decepción de no tener **Soulcalibur 3** para alguna consola de Nintendo, por fin se nos hace justicia y nuestros Wii sentirán todo el rigor de **Soulcalibur Legends**, el cual continúa la historia en el siglo 16, en donde **Siegfried** y los demás tienen que combatir para salvar a un imperio de la destrucción total. El Remote y el Nunchuk serán tus armas en esta encarnizada contienda, así que debes prepararte muy bien, pues **Legends** pondrá a prueba tus reflejos y tenacidad más allá de lo que cualquier otro juego de la serie te haya llevado. Durante tu jornada, podrás obtener títulos como Caballero o Soldado.



Los más carismáticos y conocidos personajes de la serie están de vuelta en una aventura más intensa que cualquier reto que hayan enfrentado.

Ahora pasemos al Remote. Al realizar diferentes tipos de ademanes podrás ejecutar espadazos en pantalla; si das una cuchillada, tu personaje apuñalará a su contrincante. Los movimientos con el Remote y el Nunchuk funcionan muy bien, pero debes tener en cuenta que no es necesario mover y abanicar tu control a velocidad Jedi; cada instrucción se registra y se realiza en el juego mejor si lo haces de manera correcta en lugar de veloz, cosa que vimos en el juego de Box de **Wii Sports**. Usando el Remote, con sólo girar tu muñeca podrás blandir tu arma con precisión.



No cabe duda que el Remote sirve estupendamente para este tipo de juegos; nos gustaría ver más títulos similares seguir este nuevo concepto.

¿Cómo se juega?

Seguramente estarás preguntándote cómo es que puedes usar los controles del Wii en **Soulcalibur Legends**, pues no vamos a darte rodeos, pon atención y sigue leyendo para que conozcas más acerca de este juegazo. El *Stick* análogo de tu Nunchuk servirá para mover a tu personaje hacia cualquier dirección posible; dependiendo de cuánto y qué tan rápido muevas el *Stick*, tu personaje caminará o correrá. Debes de practicar muy bien esto, pues el control es muy sensible y puedes echarte a correr hacia donde no debes si realizas un movimiento demasiado brusco. Al dejar presionado el botón superior del Nunchuk permitirá que realices un ataque al hacer el ademán correspondiente al espadazo. El botón inferior servirá como defensa y posicionará la cámara detrás de tu personaje.





Si dejas presionados ambos botones en tu Nunchuk, podrás cambiar de personaje y elegir a alguno de los que tengas disponibles en ese momento de manera similar a **Marvel Vs Capcom**. La fluidez de movimientos es muy buena; este tipo de *gameplay* era lo que esperábamos para **The Legend of Zelda** o algún otro título de espadas; ojalá pronto se adapte este tipo de control a otros títulos con temática parecida. Eso sí, debes de practicar mucho con este nuevo sistema de intercambio de ataques, pues al principio sí te confundes un poco.







Como podrás ver en las imágenes, la acción es muy rápida e intensa.¡Es toda una experiencia!



Debes practicar mucho para poder ejecutar los más intrincados combos y pulverizar a tus enemigos.

Dado que el juego tiene un modo de historia complejo, te darás cuenta que la fuerza bruta no siempre es la mejor solución a los problemas. Muchas veces necesitarás ejecutar espadazos y ataques específicos para vencer a ciertos enemigos o resolver puzzles. Cuando sea necesario, podrás presionar el botón A para enfocar a un adversario distinto, y el B te servirá para saltar; y por si te lo preguntabas, sí puedes dar espadazos durante tu salto para tomar por sorpresa a tus rivales. **Soulcalibur Legends** combina lo mejor del *gameplay* de sus predecesores con la modalidad novedosa que se logra con las capacidades del Wii.

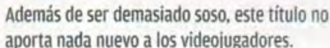
Digimon World Dawn/Dusk

Fecha de salida: septiembre 2007

Del crepúsculo al amanecer...

Tal parece que los licenciatarios no entienden que ya estamos hartos de que saquen juegos al por mayor sobre una misma idea, y para colmo, ¡todavía se atreven a que tengan dos versiones! Namco Bandai nos trae dos nuevos juegos (que técnicamente es uno con dos versiones) de **Digimon World** en donde, como ya sabemos, tomarás el papel de un *Tamer* quien deberá entrenar a sus **Digimon** para aprovechar sus habilidades para combatir y vivir aventuras. En esta ocasión y para presentar una trama-pretexto, se ha implementado la historia de la nueva serie animada de la franquicia de donde se toman varios elementos y –según ellos-, inspira el concepto innovador de que en cada juego se tiene una perspectiva distinta de los mismos eventos de **Digimon Date Squad**.




Además de ser demasiado soso, este título no aporta nada nuevo a los videojugadores.


Explorar, entrenar y combatir... qué bueno que son conceptos 100% frescos y novedosos.

Un gran terremoto ha impactado los distritos conocidos como **Sunshine** y **Dark Moon**, dañando los puntos de acceso al **Digital World** y causando que muchos **Digimon** misteriosamente evolucionen en Digi-Eggs. En la versión **Dawn**, se han esparcido rumores de que el **Night Crow Team**, de **Dark Moon**, fue responsable del incidente. No obstante, un reporte en **Dusk** achaca la responsabilidad al **Light Fang Team** del distrito **Sunshine**. Ambas partes se acusan entre sí del desastre, de manera que tienes que tomar el papel del héroe de cada juego para encontrar la verdad sobre quién averiguó realmente los temblores para que la paz vuelva a reinar en el **Digital World**.

Interesante, ¿verdad? Ahora sólo falta que el héroe sea huérfano de uno o dos de sus padres, que su primer **Digimon** se lo regalen, que tenga corta edad y que tenga un rival de la versión contraria... Vaya, ahora sí se volaron la barda con la originalidad de este nuevo **Digimon World**; para que se vea menos repetitivo, te diremos que tienes más de 400 **Digimon** de ocho especies distintas listas para ser domadas y que las uses para pelear tus batallas; pero eso no es todo, ¡hay algunos que sólo pueden encontrarse en una de las versiones!





Namco Museum DS

Fecha de salida: septiembre 2007

¿Uno más?

A ver, vamos por partes; sabemos de antemano que los compendios son buenos para que todos tengan oportunidad de volver a jugar los títulos que hicieron historia hace ya muchos años; pero cuando lanzan el mismo compendio una y otra vez ya rayan en lo absurdo. Namco se ha caracterizado por traernos muy buenas compilaciones de sus juegos clásicos, pero en esta ocasión nos parece que ya se están excediendo. En **Namco Museum DS** se incluyen ocho joyas del pasado: **Pac-Man**, **Pac-Man VS**, **Galaga**, **Xevious**, **Dig Dug II**, **Galaxian**, **Mappy** y **The Tower of Druaga**. Si te das cuenta, casi todos han visto la luz en colecciones anteriores de Namco.





Si quieres comprarte esta colección para llevar en tu DS y no encuentras una justificación suficientemente buena, piensa como nosotros lo hicimos: se trata de la opción de jugar **Pac-Man VS** en cualquier lugar, con tus amigos, con una sola tarjeta y de la diversión que esto involucra.

¿Lo compraréee... no lo compraréee...? En fin...

Ahora bien, también comprendemos que no todos han comprado las compilaciones anteriores y les resultaría muy interesante tener estos clásicos. Pero si ese es el caso, creemos que sería mucho mejor sacar compendios distintos y no sólo actualizaciones en donde sólo un título o dos sean diferentes. Tomando en cuenta todas las opiniones y que una gran parte de la comunidad videojugadora es muy renuente a jugar títulos de sistemas anteriores, podemos recomendar ampliamente esta estupenda colección sólo para quien no tenga los clásicos mencionados, o bien, para coleccionistas. Por otro lado, cabe mencionar que no siempre se trata del mismo juego en realidad, pues al volver a sacar **Pac-Man** en un nuevo sistema, a veces la dificultad o la inteligencia artificial de los fantasmas varía; por lo cual podemos concluir que es interesante jugar "otro" **Pac-Man** -aunque sea el primero-, si ya le tomamos la medida al que tenemos. No te lo pierdas.



Namco Museum Remix

Fecha de salida: octubre 2007

La vieja escuela se encuentra con la nueva!

Ahora tenemos un compendio totalmente diferente; se trata de una colección de juegos clásicos de Namco como **Pac-Man** y **Galaga**, pero mejorados con gráficos actuales y un *gameplay* nuevo. Esto ya nos parece mejor, pues tenemos la oportunidad de tener más joyas de 8 bits y sus contrapartes en versiones Remix para pasar horas y horas de sano entretenimiento en compañía de las leyendas de Namco. Dentro de los títulos incluidos en su forma original tenemos: **Galaxian, Dig Dug, Mappy, Xevious, Gaplus, Super Pac-Man, Pac & Pal, Pac-Mania** y **Cute Q**; los cuales mantienen todas sus características y modo de juego intacto, listo para recordar esos días en los que cuidabas tus vidas como si fueran oro puro. Por su parte, **Pac´n Roll Remix, Galaga Remix, Pac-Motos Remix, Rally-X Remix** y **Gator Panic Remix** presentan una nueva manera de disfrutar los éxitos de antaño.





¿Remix?

Para que nos entiendas bien a qué nos referimos con Remix, te comentamos que en **Galaga Remake**, verás a **Pac-Man** rodar por el espacio en una serie de toboganes interconectados y plataformas; tu misión no es controlar al icono de Namco, sino defenderlo de los bichos que lo acosarán y tratarán de detenerlo. Con tu Remote podrás dirigir una mira en pantalla y destruir a los insectos que tratarán de evitar que **Pac-Man** llegue al final de la escena. Como podrás darte cuenta, el *gameplay* es totalmente distinto a las versiones de Galaga a las que estamos acostumbrados; pero es muy divertido y adictivo. Los demás títulos Remix tienen sus propios *gameplays* modificados de su original para hacerlos más llamativos a los jugadores actuales, con gráficos en 3D, muchos colores y emociones.



Disney



Disney Friends

Fecha de salida: octubre 2007

Disney la aplica de nuevo

¿Quieres violencia, sangre, acción, *gameplay* desafiante y sentir tu adrenalina hirviendo? Si la respuesta es sí, lo sentimos, Disney sólo mostró juegos tiernos explotando todavía más sus ya sobreexprimidas licencias. El primero de estos títulos es **Disney Friends**, en donde podrás revivir momentos nostálgicos en compañía de los carismáticos personajes de las cintas **The Lion King, Lilo & Stitch, Finding Nemo** y del osito meloso sin dedos, **Winnie the Pooh**. Lo sabemos, es ya demasiado el tener que soportar un juego sin mucho chiste cada que se estrena una nueva película de Disney, como para que todavía se atrevan a sacar más y más historias de la manga con tal de obtener ganancias extras de sus franquicias; al menos en esta ocasión no se trata de una aventura donde tienes que encontrar 100,000 ítems para abrir puertas. No podemos dejar de comparar **Disney Friends** con **Nintendogs** –por muy ofensivo que esto pueda parecer para los fans-, pero es que resulta imposible no ver esto como un "Disneydogs".

En lugar de hacer una aventura o un juego de acción, los desarrolladores optaron por crear un título de simulación en donde puedes interactuar con personajes como **Stitch, Dory, Simba** y por supuesto, **Winnie the Pooh**. El lado interesante de Disney Friends es que puedes usar el *Stylus* y el micrófono de tu Nintendo DS para interactuar con tus amigos virtuales y de esta forma controlar sus acciones, emociones y comportamiento. Aunque esto no es nada nuevo en realidad, resulta chistoso poder hablar con **Stitch** y darle instrucciones -al igual que a las otras figuras del mundo de Disney-. Obviamente, la compañía nos quiere vender la idea de que creas un vínculo con tus dibujos animados, pero esto no es suficiente como para que recomendemos el juego a alguien que no sea fan de estas historias.





Power Rangers: Super Legends

Fecha de salida: noviembre 2007

¿Alguien acaso recuerda a los Power Rangers?

Pues Disney Interactive parece que sí, pero para vender un juego más en donde tienes que evitar que los malvados de la historia logren lo que planean todas las noches: tratar de dominar al mundo. Hasta donde recordamos, no hay un juego que realmente valga la pena de los **Power Rangers**; todos han sido casi tan malos como la serie televisiva misma; pero según lo que presentaron los cuates de Disney Interactive, esta vez será diferente. A sabiendas que vamos a correr con los ojos cerrados hacia una pared, démosle una revisadita a lo que presentaron.





La salida de **Super Legends** coincide con el 15 aniversario de la serie, asi que suponemos que es la principal motivación (además de las ganancias) por la cual decidieron lanzar este juego. A decir verdad, tiene algunas cosas interesantes como escenas con acción decente, vehículos y los ataques especiales; pero no es lo que nosotros buscamos en un juego, sino la diversión que ofrece.

La variedad de personajes es buena y mala; nos referimos a que tienes la decente cantidad de 16 héroes disponibles para luchar contra las fuerzas del mal; pero tomando en cuenta que se trata de los **Power Rangers**, sabemos de antemano que no hay más diferencia que el color y algún tipo de habilidad especial; dicha selección abarca desde la era **Mighty Morphin** hasta la actual **Operation Overdrive**. El atractivo de esta historia es que puedes viajar en el tiempo para poder pelear contra villanos de ayer y hoy; asimismo, conseguirás habilitar a los demás personajes si eres lo suficientemente valiente como para seguir jugando. Además de sus ataques normales, los **Power Rangers** poseen *Super Attacks* para ayudarse a pelear contra los múltiples enemigos y jefes incluidos en cada escena. Algunos de los movimientos finales requerirán de algún tipo de secuencia o interacción con la pantalla táctil del NDS; esperemos que no interfiera con el *gameplay*.



Comparado con la serie televisiva, este título no es tan malo; pero si lo pones junto a cualquier otro juego, entonces sí notas la falta de calidad. No podemos recomendarlo, ni siquiera para los fans.



Disney Princess: Enchanted Journey

Fecha de salida: octubre 2007

Se solicitan princesas

Afortunadamente, Disney ya no ha sacado juegos basados en... espera... **¿Disney Princess: Enchanted Joruney?..** *¡D´oh!* Así es, para continuar con la explotación irrefrenable de la serie de las princesas, tenemos el más nuevo título en donde podrás vivir aventuras en compañía de las bellas damiselas de varias cintas de Disney; sí, no te equivocas, está específicamente enfocado para las niñas, por lo cual no tiene nada que ver con pistolas, acción violenta ni nada que se le parezca. Lo que la experiencia y la comunicación con nuestras lectoras nos han enseñado es que un juego no tiene por qué ser de colores pastel para que les agrade.



En esta aventura tendrás que interactuar con las princesas de Disney.

Princesas al rescate

En **Disney Princess: Enchanted Journey** para el Nintendo Wii, puedes jugar con tu heroína favorita; pero más allá de eso, también tienes la opción de personalizarla a tu gusto. La misión del atractivo visual de las cintas de Disney es ayudar a sus compañeras a restablecer el orden en cada uno de los reinos de donde provienen. Para crear a tu propia princesa hay un gran número de elementos, como color de cabello, su nombre, tono de piel, vestidos y mucho más. Dependiendo del reino en el que te encuentres será la trama a seguir y diferirá también en sus objetivos. Obviamente los escenarios están hechos basándose en el estilo de cada película, así que puedes ir del calor del desierto hasta el océano, en donde encontrarás a muchos de los personajes más populares de cada lugar.



Un buen detalle es que puede ser jugado por dos personas de manera simultánea, así que puedes invitar a alguien a que participe contigo en la ardua labor de salvar a los reinos de las princesas. Disney no dio más detalles acerca de si van a implementar o no alguna mecánica para aprovechar el control del Wii, pero por lo que mostraron, no parece tener mucha relevancia en el *gameplay*.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de septiembre



Toño: Bienvenidos a esta nueva sección creada por Nintendo y Club Nintendo; aquí encontrarás las recomendaciones de la revista comentadas por todo el staff.

Comenzamos con **Metroid Prime 3: Corruption**, el lanzamiento de la temporada. Para que puedas avanzar más fácilmente, ten en mente que hay armas que causan más daño a ciertos enemigos.

Metroid Prime 3: Corruption

Crow: Realmente excelente; me encantó **MP3**. Sin duda lo más destacado es el uso que se le dio a los controles; nunca olvides que también el Nunchuk tiene utilidad en los ataques.

Pepe: Sí, definitivamente **Metroid Prime 3** es un juegazo, pero para los que somos fans de los deportes, nada como jugar con los amigos una buena reta de **Mario Strikers Charged**; lo que más me agradó es que a diferencia de la versión de Cubo, ahora tienes más libertad para pensar las jugadas, y puedes hacer hasta "chilenas" sin muchas complicaciones. Cuando vayas a parar los disparos especiales, nunca muevas los controles sino hasta el último segundo.

Mario Strikers Charged





The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Master: No sólo Wii tiene buenos estrenos, también tenemos **Zelda PH** para Nintendo DS, que desde mi punto de vista es tal vez el mejor juego para el sistema. Al inicio parece que será complicado usar el *Stylus* para todas las acciones, pero después te das cuenta de que ha sido una de las mejores cualidades del título, sobre todo para los que no tienen tanta experiencia con estos juegos. Un buen consejo que te puedo dar, es que cuando tengas armas como el bumerán, puedes marcar varias veces en la trayectoria a un enemigo, así eliminarlo será sencillo.

Frank: Esta nueva aventura de **Link** tiene tantos detalles que en ocasiones olvidamos lo que tenemos que hacer; por tal motivo, te recomiendo que nunca dejes de apuntar lo que ya has hecho en la pantalla táctil del sistema.

DK Jungle Climber



Gus: Los juegos de *Puzzle* o estrategia siempre han sido de mis favoritos, por tal razón **DK Jungle Climber** me encantó desde el primer momento, ya que además de que tiene a uno de los personajes más "monos" de Nintendo, es un verdadero reto terminar los niveles al cien por ciento; tienes que ser muy observador para que no dejes pasar algún objeto del cual puedas columpiarte.

Panteón: Parece complicado en un comienzo, pero la verdad es que es un título bastante adictivo, ideal para jugarlo con tus amigos, y lo mejor es que sólo se requiere una tarjeta para descargarlo a tres NDS más. Nunca olvides que cada objeto del que te cuelgues puede enviarte a una ruta distinta.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

El lado femenino de los videojuegos

Hasta hace casi dos décadas, era casi impensable que las mujeres figuraran como personajes centrales en algún videojuego, pues su rol no pasaba de ser las clásicas "damiselas en peligro", que sólo servía de pretexto para salir a patear traseros. Nintendo dio los primeros pasos para romper este estereotipo y lanzó al universo electrónico a figuras femeninas que cambiaron la industria de los videojuegos.

Samus Aran y la Princesa Peach fueron de las primeras "damas de acción" (sin olvidar a Mrs. Pac-Man, por supuesto) que pasaron de ser carne de cañón a protagonistas de su propia aventura, pues en Super Mario Bros 2. (para América) y Metroid fueron las heroínas.

Hoy en día, las mujeres (hay que aceptarlo) dominan ya los videojuegos, y es que grandes señoras como Joana Dark, Lara Croft, Chun Li o la Princesa Zelda han destacado no sólo por su magnífica apariencia física, sino también por la fuerza con la que se han posicionado dentro del gusto de los videojugadores, al protagonizar sus propias aventuras y dejado de tener una participación pasiva, mostrando que no sólo los hombres pueden y deben "defender al universo".

Al inicio, este cambio en el enfoque de género hizo que muchas mujeres se interesaran más en poner sus lindas manos en los "toscos" controles llenos de botones y así reclamar su lugar dentro de una industria dominada por los hombres... Hoy, ellas también participan abiertamente en ésta, no únicamente como jugadoras, sino incluso como programadoras, diseñadoras, publicistas y hasta guionistas, entre otras cosas.

Las figuras femeninas se establecieron en el gusto del público mundial y hoy es indispensable su participación dentro de la historia de algún videojuego. Los desarrolladores, al darse cuenta de este nuevo mercado, comenzaron una carrera por producir títulos que pudieran ser del gusto de ambos géneros y no encasillarse en "juegos para niños y niñas".

Sin embargo... nace un nuevo estereotipo

Tal fue el auge de figuras como la ya mencionada **Lara Croft**, que muchos de los programadores, desarrolladores y guionistas de la industria empezaron a llenar las historias con mujeres de lo más sensual y exuberante, con sugestivas actuaciones que hicieron que se cayera de nuevo en la explotación del sexo femenino como un atractivo visual, tan choteado en nuestros días.

Las mujeres, ahora protagonistas, visten y actúan de manera sugerente haciendo el deleite de millones de varones en todo el planeta; sin embargo, por desgracia, su participación se redujo a "ver quién enseña más" y ya no tanto a lo que pudieran aportar a la historia. Y sin querer herir susceptibilidades, juegos como la serie **DOD Alive Beach Volley Ball Extreme** y **Rumble Roses** son el claro ejemplo de los excesos en los que ha caído la explotación de la figura femenina en los videojuegos.

El poder de las consolas ha alcanzado tanta capacidad, que en nuestros días las historias son más ambiciosas y tratan de igualar la vida real. La polémica serie de **GTA** ha llevado la explotación del ícono femenino a otro nivel, con un esquema de juego que ha llamado la atención de propios y extraños: el poder infligir violencia hacia ellas. De hecho, Amnistía Internacional, un organismo no lucrativo, ha hecho denuncias donde sugieren que los videojuegos fomentan roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres, e incluso la violencia... ¿será?

Las mujeres toman ventaja

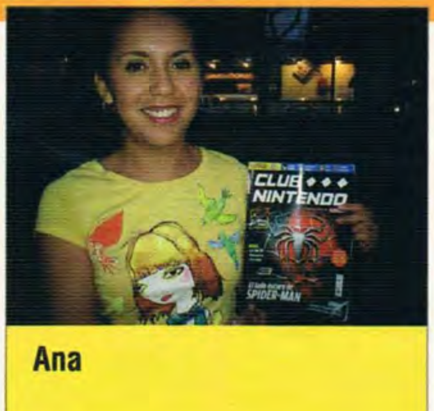
Es un hecho que las damas que toman el control es algo que crece de manera significativa, pues según estudios realizados en varias partes del mundo, ellas optan por hacer de los videojuegos su pasatiempo; por ejemplo, en el Reino Unido, las aficionadas representan cerca del 25% del universo de jugadores, en los Estados Unidos es de casi el 40%, y en Corea del Sur las mujeres constituyen el 69%. Sin embargo, en nuestro país no hay una estadística en este rubro, y sólo sabemos que hay muchas damas que gustan de este lúdico pasatiempo.

A la calle....

Y para que este artículo no quedara en mera estadística, nos dimos a la tarea de salir a buscar a esas videojugadoras, para que fueran ellas mismas las que nos dijeran qué opinan de la industria, y así conocer sus gustos, inquietudes y hasta -por qué no sus- críticas sobre el pasatiempo que hasta hace poco era del dominio del hombre.



Jessica



Ana



Janel

Jessica, 22 años

CCN: ¿Qué opinas de la participación del sexo femenino dentro de los videojuegos?

Jessica: "Yo creo que últimamente los videojuegos han permitido que nosotras nos adentremos más en este pasatiempo. Yo, que juego desde hace más de 5 años, me he dado cuenta que no todo son títulos ridículos como los de **Barbie**, que en lo personal me chocan, sino que los juegos de baile y música que se han desarrollado recientemente nos permiten jugar más".

CCN: ¿Qué juegos prefieres?

Jessica: "Yo juego con mis hermanos **King Of Fighters, Marvel VS Capcom** y varios de este tipo. Pero sobre todo me gustan los de baile o con los que puedes crear música".

CCN: ¿Qué opinas de los estereotipos como **Lara Croft** o **Chun Li**?

Jessica: "Me gustan porque hacen ver a la mujer más fuerte y astuta de lo que se cree, y eso me gusta mucho".

CCN: Como mujer, ¿qué propondrías a la industria?

Jessica: "Me gustarían más juegos como los **Dance Dance Revolution** o más de tipo pensar donde desarrolles más el cerebro que la víscera; los de peleas están bien, sólo que ya hay mucha saturación de estos juegos".

Ana, 27 años

CCN: ¿Qué opinas de la imagen que tienen las mujeres en el mundo de los videojuegos?

Ana: "Creo que la imagen de la mujer ha llegado a un punto donde si no enseñan, no venden. Creo que está ya como el cine, en donde si no ponen una rubia despampanante, no tiene éxito; en los videojuegos este principio parece que ya rige la industria, pues desde el éxito de **Lara Croft**, todas las marcas de juegos procuran sacar mujeres con poca ropa".

CCN: ¿No será que esta industria está dirigida para el público masculino?

Ana: "Si es así, qué falta de visión, ya que habemos muchas jugadoras que sabemos del tema y que nos encanta este pasatiempo, aunque creo que consolas como el Wii tienen propuestas muy interesantes para ambos sexos y no se enfoca a un solo género, como pasa con las otras consolas, principalmente la Xbox, que hasta donde puedo ver tiene juegos sólo para varones".

CCN: ¿Te has llegado a sentir ofendida como mujer por la violencia que aparentemente hay contra ustedes en los videojuegos o el tipo de imagen que presentan?

Ana: "No; sin embargo, yo me he fijado que muchos de los conceptos que tienen del cuerpo de una mujer en las imágenes que suelen presentar es muy erróneo; es casi imposible que una mujer tenga el cuerpo como los que sacan. Mi hermanita es fan del anime y quiere parecerse a las chicas que allí dibujan, que como ves son muy delgaditas; en el futuro podría generarle trastornos alimenticios".

Janel, 29 años

CCN: ¿Qué opinas de la imagen de la mujer que se maneja en los videojuegos?

Janel: "Pues yo creo que están bien, ya que la participación de las mujeres ha crecido bastante en los últimos años y esto gracias a que los juegos se han creado de tal manera que las mujeres podamos participar".

CCN: ¿Qué juegos prefieres?

Janel: "Me chocan los juegos de guerra, ya que sólo se enfocan a lo mismo; en lo particular prefiero los de carreras como **Burnout**, que es mi favorito; además, yo tengo un Nintendo DS y soy feliz con juegos como **Nintendogs** y **Big Brain Academy**, que no sólo te ponen a pensar, sino que además te generan un sentido de responsabilidad".

CCN: Como mujer, ¿qué recomendarías a la industria en general?

Janel: "Ojalá que las personas dejen de pensar que las mujeres sólo nos divertimos con cosas como **Barbie** o **Bob Esponja**, y que quiten esta idea de una vez".



Pues este es el interesante punto de vista de algunas videojugadoras que nos encontramos en nuestro incansable andar en busca de la información; y sin duda, después de conocer estos puntos de vista, nuestra perspectiva con respecto a las mujeres y los videojuegos ya no será la misma. Niños y niñas... ¡a jugar!

Y ya lo saben: esta es su sección. Para dudas, comentarios y sobre todo sugerencias, diríjanse a adrian@clubnintendomx.com Nos leemos en la calle, en la Calle CN...

S.O.S.

Tecmo Bowl
Consola Virtual

Juega contra tu mismo equipo. Los siguientes passwords te darán la oportunidad de competir contra el mismo equipo que selecciones.

PASSWORD	EQUIPO
697BFFA5	Chicago
49AFFBA9	Cleveland
63AEFFA5	Dallas
CFBFF7A0	Denver
CCAFF7AD	Denver
43AFFEAC	Indianapolis
969FDFA5	Los Ángeles
46AFFDAB	Miami
AC37FFA9	Minnesota
269DFFA1	New York
9C3F7FA5	San Francisco
93AFEFA5	Seattle
997FBFA5	Washington
5B7FBFA3	Washington

Participa en el Tecmo Bowl. Ahorra mucho tiempo y entra directo al partido más esperado por todos los jugadores con los equipos que se describen abajo.

PASSWORD	PARTIDO
A89FDFA8	Chicago vs. Los Ángeles
289D FFA0	Chicago vs. Nueva York
0C9EFFA9	Denver vs. Dallas
16AFFDAB	Los Ángeles vs. Miami
9437FFA3	Los Ángeles vs. Minnesota
967FBFA5	Los Ángeles vs. Washington
072F7FAA	Miami vs. San Francisco
24AFFDAD	Nueva York vs. Miami
1DAFF7A6	San Francisco vs. Denver
1FAFEFA0	San Francisco vs. Seattle
9C7FBFA5	San Francisco vs. Washington
13AFFBA9	Seattle vs. Cleveland
937FBFA5	Seattle vs. Washington
587BFFA0	Washington vs. Chicago

Super Pangya Golf
Wii

Activa nuevos Caddies .Para hacerlo debes terminar el Pangya Festa con algunos personajes. Necesitas primero comprarlos de la tienda como a los jugadores. Los trajes para los caddies serán activados para la compra cuando habilites al caddie.

PERSONAJE	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Brie	Termina la primera Pangya Festa de Arin.
Dolfini	Completa la primera Pangya Storyline con Kooh.
Lola	Finaliza la primera Pangya Storyline con Uncle Bob.
Pipin	Acaba el tutorial.
Quma	Concluye la primera Pangya Storyline con Hana.
Tiki	Completa la primera Pangya Storyline con Max.
TitanBoo	Vence a Cecilia en la primera Pangya Festa de Arin.

Personajes extra. Completa las siguientes acciones para activar a los personajes ocultos.

PERSONAJE	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Arin	Termina la Pangya Festa con Kooh.
Cecilia	Acaba la Pangya Festa con Hana o Uncle Bob.
Kaz	Finaliza la ultima historia de Arin. Para acceder a esta historia, termina la storyline con todos menos Kaz y viste el uniforme escolar mágico de Arin.
Kooh	Termina la Pangya Festa con Max.
Max	Completa la Pangya Festa con Cecilia.
Uncle Bob	Finaliza la Pangya Festa con Scout.



Ármate los cubos CN

Esta es la segunda entrega de los **cubos armables coleccionables.** Como te comentamos el mes pasado , **3 de ellos te servirán para armar un rompecabezas** que consta de 9 cubos. Es decir, para la edición de octubre tendrás las imágenes completas. **El cuarto cubo es extra, independiente** de los otros. ¿Cómo le hago? Revisa bien las instrucciones de armado para que veas cómo quedará al final y las imágenes que vas a tener.

6 imágenes

1 rompecabezas

9 cubos

Pon manos a la obra y prepara tus cubos, porque una vez que los tengas todos, te puedes llevar una sorpresa.

Segunda de 3 partes

Espera la siguiente edición de CN, en la que ya podrás armar tu rompecabezas con las 9 piezas.

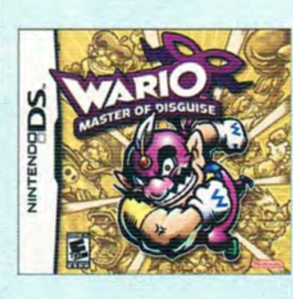


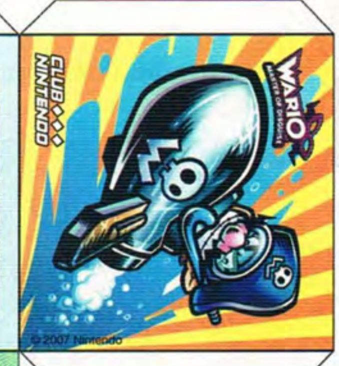
cubo 6













Cubo extra

Además de las piezas para el rompecabezas, cada mes tendrás un cubo adicional; ahora te presentamos **Wario Master of Disguise** para DS.

Instrucciones de armado

1 Recorta las páginas

2 Memoriza o copia las instrucciones, ya que una vez que empieces a cortar las piezas de los cubos todo esto se va a perder. (Lo hicimos así para no usar páginas extra de tu revista).

3 Ahora te recomendamos pegar las páginas en una superficie más resistente como cartoncillo, cartulina, cartulina opalina o alguna otra. Esto les dará mayor resistencia a la hora del armado.

4 Es tiempo de recortar las piezas. Para los que sean mayores de edad recomendamos usar un cutter, para los más pequeños es el momento de pedir ayuda a un adulto o demostrar qué tan bueno eres con esas tijeras de punta redondeada.

5 Una vez que tengas las piezas conviene usar una regla o escuadra para "remarcar" los dobleces y las pestañas para que al doblar queden bien rectos.

6 Ahora sí, a pegar; puedes usar cualquier adhesivo de uso escolar; recomendamos el pegamento blanco.

Instrucciones de uso

Obviamente estas instrucciones te serán útiles a partir de la edición de octubre, cuando hayas completado los 9 cubos.

1 Coloca los 9 cubos armando la cara de **Mario Strikers Charged** en la posición de la figura 1.

2 Toma la primera columna de cubos, es decir los 3 primeros en posición vertical y gíralos como indicamos en la figura 2. Haz lo mismo con la segunda y tercera columnas, siempre una a la vez. Con esto verás armada la imagen de **Metroid Prime 3 Corruption**.

3 Ahora vuélvelos a girar pero esta vez en renglones de 3, como indicamos en la figura 4, así cambiarás otra vez de imagen ahora por la de **Pokémon Battle Revolution**.

Notarás que cuando armas una imagen, del lado opuesto te queda automáticamente otra del mismo título.













Figura 1



Figura 2



Gira tres cubos a la vez para cambiar de imagen, de manera que todas las marcadas con la B queden viendo hacía ti.

Figura 3

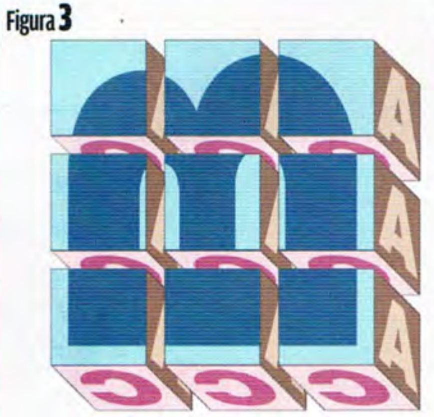


Figura 4



Figura 5





Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
Game and system sold separately. mario.nintendo.com



1

Power Profiles

Shigeru Miyamoto

Conforme el medio de los videojuegos sigue creciendo y evolucionando, parece incrementarse la importancia de reconocer a las mentes creativas que manejan nuestra más amada forma de entretenimiento. Así que en este espacio te hablaremos sobre el gran Shigeru Miyamoto.

En esta columna no se trata de interrogar a los desarrolladores con respecto a sus últimos proyectos, sino quees un esfuerzo por aprender más sobre dichos hombres y mujeres como creadores. ¿Cómo piensan? ¿Qué sienten al ser partícipes de las maravillosas experiencias queridas por millones de jugadores de todo el mundo? Esperemos que podamos proveer a los -relativamente- nuevos jugadores con una introducción a las figuras más importantes, mientras que a los lectores veteranos, les daremos más info sobre sus artistas favoritos.

¿Quién mejor para iniciar la columna que el legendario diseñador de juegos Shigeru Miyamoto? El padre de **Mario** y **Zelda** ha hecho juegos por más de 20 años, y continúa siendo una de las figuras de mayor influencia en esta forma de arte. Pregúntale a cualquier desarrollador quién lo inspira, y la respuesta más común es que no será otro sino Miyamoto. En 1998 fue el primero en ser admitido en el Salón de la Fama de la Academy of Interactive Arts & Sciences, y el año pasado fue nombrado Caballero en la Order of Arts and Literature de Francia. De Miyamoto, el famoso creador de **Sims** Will Wright escribió: "Otros diseñadores pueden obsesionarse al probar los límites del *hardware*; Shigeru Miyamoto se especializa en probar los límites de la imaginación."

FECHA DE NACIMIENTO:
Noviembre 16, 1952

LUGAR:
Kyoto, Japón

PUESTO:
Director y gerente general, Nintendo Entertainment Analysis and Development (EAD)

MEJOR CONOCIDO POR:
Crear Donkey Kong, Mario, Zelda; diseñador revolucionario.

COMIDA FAVORITA:
Pasta

PROYECTO ACTUAL:
Super Mario Galaxy

NP: Para nuestros lectores que no están informados, ¿podrías hablarnos un poco sobre cómo llegaste al negocio de los videojuegos?

SM: De hecho, cuando me uní a Nintendo, no fue para crear videojuegos. Tengo un pasado en el diseño industrial y cuando llegué a la compañía, inicié haciendo arte para los gabinetes de Arcadias. Hice arte de pixeles para incluirlo en juegos actuales, pero eso fue principalmente, porque justo en el tiempo que me uní, **Space Invaders** era un gran hit y Nintendo se iniciaba en los videojuegos. Así que mi primer paso en ello fue diseñar para las Arcadias y algunos de los sistemas caseros que teníamos en ese entonces, y después diseñando arte de pixeles.

NP: ¿Cómo ha cambiado tu papel en Nintendo en los últimos cinco años?

SM: Hace algunos años, yo supervisaba quizá la mitad del *software* de Nintendo, y así es como sigo supervisando ahora. Pero al mismo tiempo, he estado más en el rol gerencial, así que tengo más responsabilidades. Además, debido a esas responsabilidades gerenciales, estoy tomando una aproximación más holística en términos de buscar la relación entre *hardware* y *software*. Debido a ello, viniendo desde mi perspectiva de *software*, debo decir que tengo un poco más de influencia sobre algunas de las decisiones del *hardware* de lo que tenía en años anteriores.

NP: Hemos escuchado que la inspiración para el The Legend of Zelda original fue tu experiencia al explorar los bosques cuando niño. ¿Podrías decirnos algo de ello en tus propias palabras?

SM: Esto es algo que he notado desde que inicié creando cosas como Super Mario Bros., pero siento que mientras creas e intentas encarnar un proyecto, es muy importante para ti pensar en los recuerdos de tus experiencias. Es algo natural de hacer, pero mi sentimiento es que entre más seas capaz de hacerlo, más serás capaz de encontrar alguna coincidencia entre las cosas que estás creando y las experiencias que hayas tenido; es en general como mejor va el proceso.

Y por supuesto estoy contento de tener a los fans jugando en nuestros mundos virtuales. Para mí, es también importante que la gente salga y experimente el mundo real, porque esas son las experiencias que podrás trazar en tu futuro cuando estés haciendo lo que vayas a querer lograr. Cuando la gente me pregunta, siempre digo que mientras sea bueno que la gente juegue videojuegos, al mismo tiempo quiero que salgan un día, cuando el clima sea ideal y experimenten el mundo; verlo con sus padres o abuelos y disfrutarlo con otras personas.

> *"Mientras creas e intentas encarnar un proyecto, es muy importante para ti pensar en los recuerdos de tus experiencias."*

JUEGOS

El Sr. Miyamoto ha trabajado en tantos juegos a través de los años que simplemente no tenemos espacio para enlistar todos. Aquí hay algunos ejemplos de su sorprendente portafolio.

DONKEY KONG 1981,
DISEÑADOR DE ARCADIA

SUPER MARIO BROS. 1985,
NES PRODUCTOR/DIRECTOR

THE LEGEND OF ZELDA 1987,
NES PRODUCTOR/DIRECTOR

NP: ¿Qué es más importante para Nintendo ahora, crear nuevos personajes y propiedades o seguir trabajando en los tradicionales?

SM: De hecho, para mí lo más importante es tratar de encontrar esos elementos de diversión que van a atraer a la gente que nunca ha jugado videojuegos, o continuar entreteniendo a la gente que ya juega. Así que para mí, no se trata de cómo usamos a los personajes, sino de cómo encontramos los principales elementos de diversión para llevarlos a la gente. Usualmente la forma en que diseño un juego, no lo inicio pensando en el personaje; comienzo imaginando sobre un divertido elemento de *gameplay*. Y encarnamos ese elemento de *gameplay* hasta que sabemos cómo será el juego. Entonces, lo que hacemos en ese punto es buscar y decir, "OK, si usamos esta franquicia en particular, ayudará a realizar la idea". O quizá si aplicamos **Mario** o **Pikmin** a este elemento principal de juego, quizá ayudará a que ese elemento de *gameplay* sea mejor. Ese es el camino que tomamos: no mirar mucho -de inicio- a los personajes, sino que realmente nos enfocamos en el *gameplay*.

NP: Cuando eras niño, ¿qué querías ser cuando fueras mayor?

SM: Mis metas cambiaron con los años. Cuando estaba en la primaria, quería adentrarme en los *shows* de marionetas, quería hacer las marionetas y diseñar los escenarios, además de escribir las historias para dichos espectáculos. En el tiempo en que estuve en la secundaria, mi inclinación cambió para pensar en convertirme en un artista de los libros de historietas.



"Cuando estaba en la primaria, quería adentrarme en los shows de marionetas, quería hacer las marionetas y diseñar los escenarios, además de escribir las historias..."

NP: ¿Cuál es tu parte favorita del proceso creativo?

SM: Bueno, siempre ha sido divertido llegar con una idea y tener ese momento en donde estás pensando, "¡Oh, eso será grandioso! Le va a encantar a la gente, o ¡Guau, esto es realmente único! Nadie más está haciendo algo así". Pero obviamente el tratar de generar ideas no es exactamente un proceso divertido [ríe]. Así que realmente para mí, el momento más emocionante es cuando hemos puesto todas esas ideas juntas y están en el proceso de volverse un juego en forma. Es ese periodo en donde, en una base diaria mientras estás finalizando el producto, ves cómo va mejorando y tus ideas comienzan a fructificar. Esa es realmente la parte más emocionante para mí.

NP: Cuando estás confundido por un problema con dificultad en particular, ¿cuál es tu proceso para trabajar en ello?

SM: Oh, esa es una buena pregunta [ríe]. Debo decir que en una situación como esa, lo que generalmente tiendo a hacer es sentarme tranquilamente e intentar evaluar cuál es el problema central. Quizá suena como a una respuesta tipo seminario de gerente, pero creo que realmente debes entender la naturaleza del problema antes de ir tras él. Algunas veces la gente piensa que soy una persona negativa, pero es porque una vez que he visto los problemas, lo que hago es checar en dónde recaen. Si nos enfrentáramos con retos que no pudiéramos vencer, entonces los miro y digo: "OK, ¿en dónde están las cosas en este reto que intentamos completar y que son tan imposibles? ¿Qué elementos de este problema están causados por detalles que hemos hecho mal?" Y lo que trato de hacer después es cortar todos esos aspectos negativos que afectan al problema y encuentro una forma de tomarlos y conducirnos hacia la respuesta.

NP: ¿Qué creadores en otro tipo de medios, como una película, literatura y música son a quienes admiras o disfrutas?

SM: Hace tiempo era gran fan de las películas con efectos especiales. Pero después, me interesé más en performance en vivo. Todo, desde comedia a conciertos, y no es que pueda asistir todo el tiempo, pero tú sabes, de vez en cuando voy a los performance de mis amigos. Y son los que encuentro bastante inspiradores.

NP: ¿Cuál es tu pasatiempo favorito, que no sean los videojuegos?

SM: Me gusta la carpintería y reparar la casa, arreglar cosas o hacerlas.

NP: Si pudieras tener un superpoder, ¿cuál sería y por qué?

SM: No lo he pensado. Sería bueno adivinar el pensamiento, saber lo que piensa alguien.

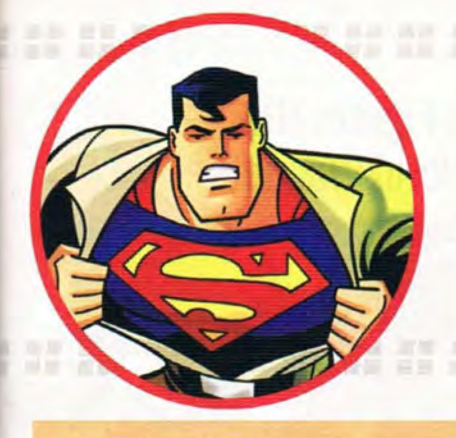


SUPER MARIO WORLD 1991, PRODUCTOR DE SNES

STAR FOX 64 1997, PRODUCTOR DE N64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 1998, PRODUCTOR DE N64

PIKMIN 2001, PRODUCTOR DE GCN



TOP 10 LOS PEORES JUEGOS PARA NINTENDO

Nadie es perfecto

A través de la historia de los videojuegos hemos presenciado la aparición o nacimiento de grandes franquicias y juegos involvidables por su historia, *gameplay*, diversión, música y gráficos (entre otros elementos). Títulos legendarios como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Super Mario Bros. 3**, **Pac-Man** y muchos más nos han impactado por su magnificencia; pero no siempre todo es color de rosa, y existen frijoles en el arroz que se han convertido en clásicos de la mediocridad en el entretenimiento electrónico. Siempre hemos sabido reconocer que todas las compañías y sistemas tienen sus buenos exponentes y sus errores, no importando si son de Nintendo o de sus competidores; por esta razón, vamos a darte nuestra lista de los peores juegos en la historia de las consolas de Nintendo.

10 Jim Henson's Muppet Adventure No. 1: Chaos at the Carnival

NES, 1990





Los famosos **Muppets** de Jim Henson estelarizan uno de los peores juegos del NES el cual nos hizo odiarlo por su aburrido y lento *gameplay*, gráficos muy por debajo del nievl normal y una música tediosa. Básicamente, se trata de una jornada por rescatar a **Miss Piggy** de manos de un científico loco y su "*Grumpasaurus*"; para ello, **Kermit**, **Fozzie**, **Gonzo** y **Animal** deben participar en varios minijuegos (los cuales son muy tardados) para tener acceso a la etapa final en donde **Kermit** debe vencer al *Grumpasaurus* haciéndole cosquillas... no es broma, de eso se trata. No es una opción "para niños", pues ni siquiera por los personajes vale la pena jugarlo.



9 SHAQ FU

SNES, 1994





En serio, ¿quién estaría tan mal de la cabeza como para lanzar un videojuego de peleas en donde el protagonista sea **Shaquille O´Neal?** Pues aunque parece ser la peor idea del mundo, Delphine Software International tuvo las agallas de hacerlo, y Electronic Arts de distribuirlo. Después de una feroz competencia contra **Michael Jordan in Chaos in the Windy City** (SNES, 1994), **Shaq Fu** emergió victorioso gracias a su pésimo *gameplay*, historia y concepto más allá de los límites de la sanidad mental. Lamentablemente, este título también apareció en el Game Boy... lo que es querer capitalizar al máximo a una estrella de algún deporte. Si tienes cualquier juego de peleas y te parece malo, es que no conoces **Shaq Fu**.

8 WAR GODS

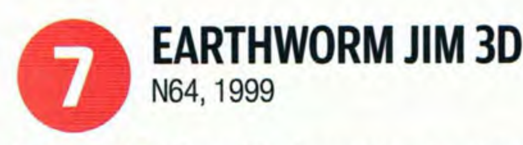
Nintendo 64
1997

Midway hizo un excelente trabajo al hacer una prueba de su nueva tecnología para juegos en 3D en un título que seguramente olvidaríamos en lugar de aventarse a sacar un **Mortal Kombat** directamente. No obstante, **War Gods** sigue siendo recordado entre las filas de los peores juegos por sus personajes de risa –los cuales son demasiado similares a los de **MK**-, su lento *gameplay* y repetitivo concepto. A pesar de contar con violencia gráfica y una oscura historia, **War Gods** no logró el mismo impacto que otros títulos de peleas y no tuvo más trascendencia. Descanse en paz.

War Gods es tan malo, que ni siquiera cumple los requisitos de tener peleadoras bonitas o personajes carismáticos. ¡Voodoo es el que da menos risa!







EARTHWORM JIM 3D
N64, 1999

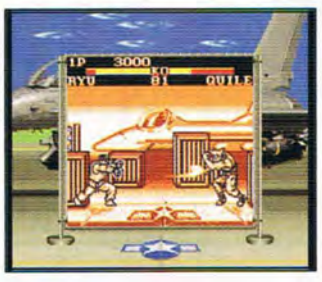
Los juegos de **Earthworm Jim** siempre nos gustaron por su adictiva acción y divertidas situaciones; por desgracia, cometieron el gravísimo error de lanzar su propio título protagónico en 3D para el N64, haciéndolo una copia más de **Super Mario 64** y **Banjo-Kazooie**, pues tenías que encontrar varios ítems para abrir más mundos y repetir lo mismo una y otra vez. A pesar de eso, pudo haber sido una buena opción, pero resultaba muy incómodo el controlar a **Jim** y la cámara siempre estaba fuera de lugar, adicionalmente, tenias que pasar cada misión varias veces debido a su pésimo control. Es una lástima que esta serie haya tenido tan mala transición a 3D.







Street Fighter II: The World Warrior
GB, 1995





Incluso compañías tan buenas como Capcom tienden a equivocarse a veces, y para muestra, tenemos la primera adaptación de su gran éxito: **Street Fighter II**, para Game Boy. El control es muy malo, cuesta trabajo sacar poderes y crear combos, además de que sólo incluyeron a poquitos peleadores de la franquicia. En cuestión de gráficos y música no hay tanto problema, pero recordando que es el *gameplay* el que hace a un juego y no su calidad visual, le quedan pocas virtudes a esta versión. Quienes lo llegamos a jugar, nos quedamos muy decepcionados de la forma en la que echaron a perder esta oportunidad de tener este clásico de las peleas en el GB. ¡Este juego es tan malo, que hasta se lleva bien con el arte promocional de **SFII**!

MORTAL KOMBAT 4
GBC, 1997







Midway aprendió su lección y **Mortal Kombat 4** fue un buen juego para el N64 (a diferencia de **War Gods**); pero cometió el mismo error que con las versiones portátiles de los **MK** anteriores; el *gameplay* de la versión de GBC fue demasiado lento y costaba mucho trabajo ejecutar cualquier movimiento. Además, los gráficos fueron realmente malos al igual que la música. A pesar de que trataron de hacerlo más atractivo visualmente con unos pequeños cinemas, el estilo de juego era más similar al **MK3** que al **4** y esto ocasionó que fracasara.



TABOO: THE SIXTH SENSE
NES, 1989

Muchos catalogan a **Taboo** no sólo como uno de los peores títulos, sino que no lo consideran como "juego", debido a que no haces más que dar tus datos y dejar que todo transcurra casi automáticamente. Sabiendo que es un "tarot para NES", los factores que lo convierten en una pérdida de dinero son meramente técnicos, pues es muy aburrido, además de que genera las respuestas al azar y tiene la peor gramática del mundo. Algo interesante es que posee algunas animaciones con temáticas que Nintendo nunca hubiera aprobado, pero suponemos que no se dieron cuenta porque se durmieron cuando lo estaban revisando. Créenos, a nosotros nos pasó...







Existen juegos que jamás verás que alguien los compre, Taboo: The Sixth Sense es uno de ellos. Este juego es tan divertido como una lobotomía.



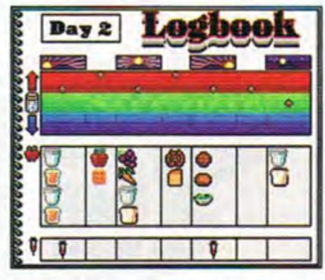
3 ICE AGE
GBA, 2002



Pocas películas nos han hecho reír como **Ice Age**, es divertida, alocada y un excelente escenario para un videojuego; lamentablemente, la gente de A2M desarrolló un juego mediocre en donde las funciones son excesivamente básicas. Simplemente tienes que ir saltando y "disparando" hasta llegar con el jefe de la etapa; pero no creas que tiene reto, técnicamente, nada puede eliminarte durante tu aventura, todos los enemigos pueden ser puestos fuera de combate casi sin querer, especialmente los jefes, que gozan de rutinarias secuencias que los hacen más que predecibles; a la mayoría los acabas sin moverte, sólo necesitas presionar el botón de ataque muchas veces y cuando despiertes, notarás que ya pasaste de escena.

2 CAPTAIN NOVOLIN
SNES, 1992





¡Oh no! ¡Malvados alienígenas que han tomado forma de dulces y comida chatarra que secuestraron al alcalde y planean dominar al mundo! Es preciso rescatar al alcalde antes de que sus medicamentos para la diabetes se agoten; pero no se preocupen, el **Captain Novolin** (quien es muy bueno cuidando su propia diabetes) irá comiendo sus alimentos nutritivos para detener la invasión. No, no es broma, esta es la historia de este juego de SNES patrocinado por la compañía de medicamentos Novo Nordisk. Estamos de acuerdo en que es buena idea hacer conciencia sobre la buena alimentación y los peligros de la diabetes, pero el lanzar un título en donde el héroe sólo puede saltar y caer con "fuerza" sobre sus enemigos, con malos gráficos, música, concepto, etc. no era necesario. El tener un héroe que no golpea es algo ilógico.



1 SUPERMAN 64
N64, 1999



Ok tenemos a **Superman**, un personaje de culto con millones de fans alrededor del mundo, y al N64, un sistema en el que se pueden crear juegos impresionantes como **Ocarina of Time**... ¡¿entonces qué fue lo que salió mal?! Titus sorprendió al mundo con este juego que se ganó a pulso el título como el peor videojuego de la historia; los gráficos son espantosos y acartonados, las animaciones lentas, el *gameplay* es incómodo, la música... casi ni la notas, y el concepto fue tirado a la basura. Para disculpar esta ofensa y su falta de calidad, se supone que los eventos se suscitan en una versión virtual de **Metropolis**, la cual está llena de una niebla de cryptonita... sí claro. El pop-up es impresionante y casi todo el tiempo te la pasas "volando" entre aros para que la cryptonita no te mate. En serio, la monotonía es tal, que nadie en pleno uso de sus facultades mentales puede acabar y sentirse orgulloso.

¡A pesar de la reñida competencia, el ganador induscutible es Superman 64!

Mención especial

Para finalizar, tenemos que hacer mención a tres juegos que dejamos fuera de la lista por no ser de sistemas de Nintendo. Empezamos con el legendario **E.T. The Extraterrestrial** (Atari 2600, 1982), el cual fue uno de los factores que dieron pauta a la gran caída de videojuegos de 1983. Una de las razones del porqué fue tan malo es que se hizo en tan sólo tres semanas, dado a la mala planeación. Ahora tenemos la primera versión casera de **Pac-Man** (Atari 2600, 1982), la cual estuvo tan mal programada, que no se podían ver los **Monstruos** de manera simultánea en pantalla; por esta razón se cambió su nombre a **Fantasmas**. Por último está **TLOZ: Wand of Gamelon** (CD-i, 1993); Nintendo cometió el error de dejar su franquicia millonaria en manos de otros desarrolladores para que crearan un **Zelda** para el Cd-I; el resultado fue un juego que, comparado con cualquier otro de la franquicia, es horrendo y fuera del concepto original.



Hasta al mejor cocinero se le va una papa entera...

Toda compañía tiene sus errorcillos; lamentablemente algunos son suficientes para hundir franquicias e inclusive a la empresa misma. Sabemos que hay muchos otros juegos que merecen estar en esta lista, pero son tantos que decidimos incluir sólo los que más se lo merecieran. Si tienes alguna opinión al respecto, no lo dudes y escríbenos para que nos cuentes tus puntos de vista. Eso sí, en gustos se rompen géneros, y puede que no estés de acuerdo con algunos de nuestros ejemplos, pero generalizamos y tomamos en cuenta las opiniones de nuestros lectores.



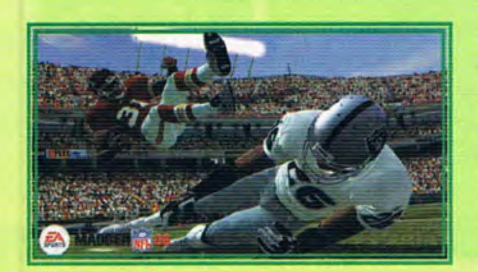
LOS JUEGOS DE DEPORTES AÚN NO APARECEN CON LA FUERZA QUE ESPERÁBAMOS EN WII; YA HAY MUCHOS TÍTULOS EN CAMINO, COMO LA SERIE FIFA, JUEGOS DE BÁSQUETBOL, Y HASTA SE RUMORA QUE UN WINING ELEVEN ESTÁ PRÓXIMO A SALIR; PERO COMO SEA, LA ÚNICA FRANQUICIA QUE ESTÁ EXPLOTANDO YA LAS VENTAJAS DEL WIIMOTE ES MADDEN, CUYA EXPERIENCIA QUE NOS BRINDÓ EN SU EDICIÓN 07, PESE A TODO, FUE SIMPLEMENTE EXTRAORDINARIA, LOGRANDO CAPTAR LA ESENCIA DEL FUTBOL AMERICANO.



Compañía: **EA**
Desarrollador: **EA**
Categoría: **Deportes**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

Un juego para todos

Lo primero que debemos mencionar de este título es que pese a ser de un deporte que no es tan popular en nuestro país, resulta bastante divertido jugarlo, y lo mejor de todo es que para hacerlo no necesitas ser un conocedor de las reglas, pues sabiendo lo básico puedes disfrutarlo bastante, y esto se debe principalmente a la manera como se utiliza el control, realmente muy ingeniosa, lo que permite que cualquier persona pueda aprender de manera sencilla; igual y hasta le toman gusto a este complicado deporte, y comienzan a practicarlo en la vida real, o si no por lo menos pasarán un buen día mandando pases con el control de Wii... pero si crees necesitar ayuda, usa el tutorial que viene incluido, el cual te facilitará el trabajo.



¡EL DEPORTE DE LAS TACLEADAS NUNCA SE HABÍA SENTIDO TAN REAL!

Que vuele el balón

Te acabamos de mencionar que la interfaz es muy amigable, pero ahora te explicaremos a detalle cada función que realizarás tanto con el Nunchuk como con el Wiimote. Primero tenemos los pases: ¿cómo lanzas el ovoide?, pues fácil; debes alzar tu brazo, simulando que el control es el balón, y cuando veas a un jugador descubierto, realizas el movimiento como si realmente fueras el **quarterback** del equipo; parece algo simple, pero cuando la línea defensiva empieza a acercarse, en verdad sientes su presión, lo que te obliga a pensar más rápido... o a aventar el balón a donde caiga



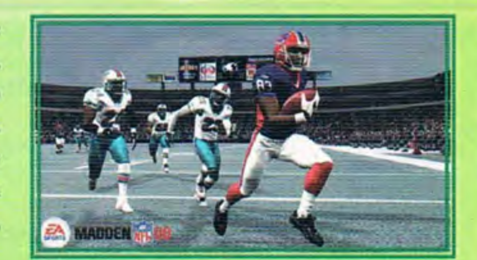
Hay que dejar bien claro que no debes arrojar el Wiimote, sino que sólo debes marcar el movimiento, pero sin soltarlo ...bueno, luego no digan que no les avisamos; otro momento clave donde usas el Wiimote es en los puntos extra; aquí obviamente no te debes poner el control en el pie, no, sino que tienes que mirar una barra que aparecerá en la pantalla, indicando la potencia de tu disparo, y cuando esté en lo más alto, debes mover el control como si dieras la patada. Otro factor importante que debes considerar para este movimiento es la inclinación, pero esa la marcas con el *Stick* del Nunchuk, no lo olvides.

Todo el campo es tuyo

Cuando sea el momento de correr o moverte por el emparrillado, lo haces con el *Stick*, con el que puedes ir burlando a tus oponentes, pero además de eso, si agitas el Nunchuk o el Wiimote, aventarás o evitarás de mejor manera a tus rivales, volviendo impredecible tu accionar en el campo. Lo mismo sucede cuando eres tú quien debe detener una ofensiva; con ayuda de los dos controles puedes detener al corredor, o al menos sacarlo de equilibrio para que se caiga o pierda el balón, que sería lo ideal, y así puedas tomar ventaja al recuperar la pelota.



Algo que es muy importante a la hora de bloquear es que uses al hombre mejor colocado, es decir, si estás controlando a un jugador, pero está algo alejado, cámbialo de inmediato, ya que de lo contrario, además de que no lo vas a alcanzar, en la carrera vas a desgastar a un corredor que te puede servir en otro momento, así que mucho cuidado con esto.



Identifica a los mejores

Dentro de las mejoras que tenemos en esta versión está que ahora, durante los partidos, un ícono nos va a indicar qué tan hábiles son los jugadores que están en el campo; algo parecido a lo que sucedía en **ISS**, donde una carita nos indicaba qué tan aptos estaban para disputar el encuentro; esta característica no sólo se incluyó para que veas quién debe estar en la banca... sino también para que puedas seleccionar a los jugadores indicados para cada jugada del encuentro y así puedas tener la ventaja siempre.



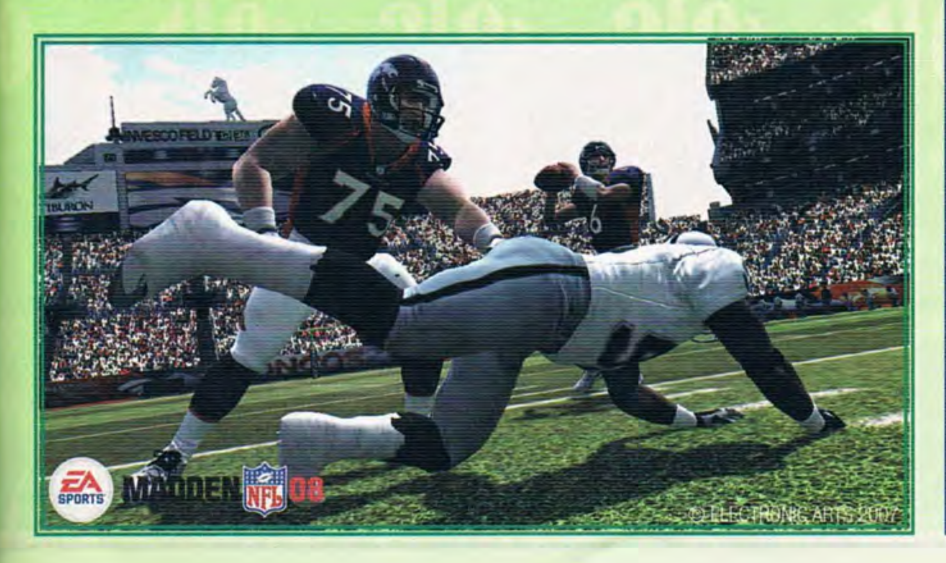
Todos los jugadores tienen movimientos nuevos, de manera que puedas realizar mejores jugadas, y obviamente, muchas de éstas se marcan con el Wiimote y el Nunchuk; para que te queden todas muy claras, EA ha diseñado un modo especial de juego, que es una especie de entrenamiento, donde te enseñarán todas y cada una de las técnicas que puedes usar con los controles, desde lo más sencillo como mandar un pase, hasta lo más complicado, como agrupar a tus jugadores en las ofensivas o defensivas.

No pueden faltar las modalidades para que juegues un partido amistoso, una temporada completa, o sólo la fase final; digamos que son las clásicas, pero dentro de las nuevas tenemos **Fantasy Challenge Mode**, donde tienes que seleccionar a tus jugadores para crear un gran equipo, ganar torneos de todo tipo para obtener dinero y prestigio, que te servirán para que más jugadores se unan a tu *Dream Team*.



Directo al campeonato

Creímos que sería difícil superar lo hecho en la versión 07 de **Madden**, pero EA lo ha conseguido; ha pulido cada detalle en cuanto a movimientos del control, y ha agregado nuevas formas de usarlo, siempre teniendo en mente que los cambios sean para mejorar el *gameplay*. Las nuevas opciones son muy interesantes, te recomendamos que las pruebes, en especial la de entrenamiento, pues te sirve bastante a la hora de enfrentar a tus amigos, ya que te recordamos que pueden participar hasta cuatro jugadores. Sin duda **Madden 08** es una excelente opción, la mejor de este rudo deporte.



RANKINGS





MASTER: 8.5

Aunque no soy aficionado a este deporte, debo decir que desde la versión anterior, los Madden se me hicieron muy divertidos; ¿por qué?, pues por la manera en como se juega, ya que puedes estar lanzando pases en el training todo el día ¡y no te aburres!, en verdad; ahora bien, que si eres un apasionado del americano, tiene infinidad de opciones para mover a tus jugadores en el campo, tantas que te sentirás el entrenador, pero sin la presión de que te despidan si las cosas te salen mal, ¡ja, ja, ja! No dudo en recomendarlo, pero si prefieres el deporte nacional, el futbol soccer, mejor espera **FIFA 08**, que ya está a la vuelta de la esquina.



CROW: 8.0

La versión 07 fue la pionera en estrenar los innovadores mandos de Nintendo para su plataforma Wii, y les quedó bastante bien; ahora, un año después y con mucha más experiencia, EA logra un mejor control de los movimientos y sensación de juego, con una actualización de personajes que te mantendrán al día con la lista de jugadores y equipos. En cuanto a gráficos no cambia mucho, pero se incluyen nuevas opciones de juego que lo hacen aún más interesante y seguramente te llamará la atención para jugarlo con tus amigos.



PANTEÓN: 8.5

¿Qué puedo decir? Un **Madden** es un **Madden**... y nada más. No importan todas las cosas "nuevas" que le traten de implementar o que ahora se juegue con el Remote, sigue siendo exactamente lo mismo. Si eres un gran fan del futbol americano, no te lo puedes perder, pero si no es así, mejor invierte tu dinero en cualquier otra cosa. Eso sí, no te olvides de ponerte la correa de tu Remote, pues de lo contrario tendrás que pagar la ventana, ir a recoger tu control a la calle y ver si no descalabraste a alguien.

1 — 10



A estas alturas ya hemos visto de todo tipo de juegos en Wii, pero pareciera que las compañías siguen con la intención de sorprendernos (qué bueno que así sea), y para ejemplo tenemos Boogie, la más reciente apuesta de Electronic Arts para Wii. Se trata de un juego musical, de ritmos, pero no como las decenas de ellos que hemos visto desfilar tanto en Arcadias como en sistemas caseros, Boogie representa una evolución, el siguiente paso en este género, y cabe decir, que en gran medida, es gracias a la innovadora consola de Nintendo.

¡Todo mundo a bailar al ritmo de Boogie!

Alzando los brazos

Desde hace años, mediados de los 90 para ser más exactos, que los juegos de ritmos se han vuelto demasiado populares, sobre todo en Arcadias, donde es casi imposible encontrar un **Dance Dance Revolution**, **Techno Motion** o **Pump It Up** vacío; aunque debemos decir también que con el tiempo, han perdido su toque especial, y las únicas mejoras que hemos visto, han sido en relación a la dificultad del juego, es decir, incluyen canciones más rápidas, pero en cuanto a los modos de juego todo sigue igual, sin una sola variante.



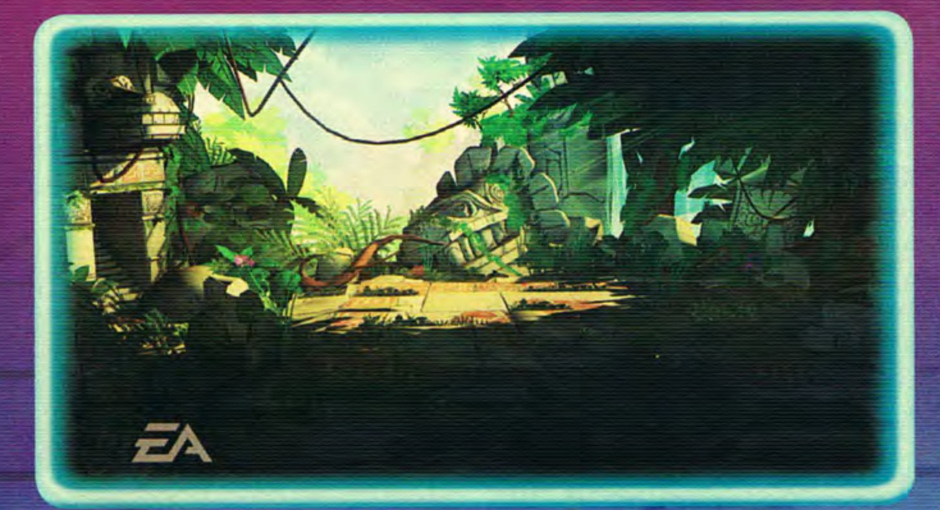
Compañía: **EA**
Desarrollador: **EA**
Categoría: **Musical**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

Además, hay que agregar a lo anterior que todos los pasos de baile se marcaban sobre un tapete, o sea que lo único importante era la manera en la que movieras las piernas; pero bueno, eso ya quedó atrás, porque lo que plantea EA con **Boogie** es que utilices las piernas, brazos y hasta tu voz, creando un nuevo concepto en lo que a juegos musicales se refiere, que como puedes imaginarte, es bastante divertido.



Bailando con estilo

Cuando te invitan a una fiesta siempre tratas de asistir de la manera más presentable posible, ¿no?, pues aquí tienes que hacer lo mismo para participar en el baile; primero debes elegir un personaje que creas va de acuerdo con tu estilo, y de ahí comenzar a editarlo hasta que se acerque lo más posible a lo que deseas, lo que obviamente incluye la edición de su ropa; ahora bien, si no llegaras a identificarte con ningún personaje de los que aparecerán, no tienes de qué preocuparte, puedes crear uno desde cero, y hacer que se parezca a alguien que conozcas.





Yo soy bueno para...

Una vez que ya tengas a tu personaje tal y como tú quieres, es momento de entrar de lleno al juego; tienes dos opciones principales, cantar o bailar, dependiendo la que decidas el *gameplay* cambia totalmente, tal vez haya momentos en los que ambas se deban combinar, pero por el momento tienes que aprender a realizar cada una por separado para adquirir experiencia.





En el baile, ya que hayas seleccionado la canción que vas a utilizar, tienes que olvidarte de las famosas flechas que aparecían en pantalla, las cuales te indicaban qué acción realizar; aquí todo se va a señalar mediante notas musicales, y según aparezca, será el movimiento que tendrás que hacer con el Wiimote o el Nunchuk, y eso es algo bien importante, la movilidad, ya que realmente tienes que bailar para sacar buenas calificaciones al terminar la canción.

Algo que debes tomar en cuenta siempre, es que aunque una nota te indique que debes mover el brazo a la derecha, tú lo puedes cambiar, e improvisar todos tus pasos, o al menos la mayoría de ellos; así el personaje que elegiste se moverá como tú lo hagas; claro que habrá movimientos que no se van a reconocer, pero si no haces nada raro, no tienes de qué preocuparte. Esto además de incrementar la diversión y el *replay value* del título, te dará más puntos al final.

Afina tu garganta

Pasando a lo que es el canto, todo cambia bastante; aquí dejas los controles para tomar el micrófono que viene incluido cuando compras el juego, y pues... cantas, así de simple. Justo cuando inicie la canción, te irán mostrando toda la letra, tal cual pasa en un *karaoke*, y según vayas cantando, te reconocerán tu tono de voz, así que cuidado con desafinar, porque te restará puntos importantes; lo mejor de esta modalidad es que puedes hacer duetos con tus amigos, lo que es sumamente divertido.



Como puedes ver, el editor de videos está muy completo; puedes poner cualquier detalle a tu creación.



Da el salto a la fama

Cuando seas un experto cantando y bailando, estás listo para dar el siguiente paso, crear tu propio video musical, para lo cual puedes usar tus interpretaciones, logrando efectos únicos, que harán de tus presentaciones todo un suceso, que además después podrás mostrar a tus amigos para que se den cuenta de tu gran habilidad tanto en el baile como editando videos.

La última y nos vamos

Como puedes darte cuenta, **Boogie** es un título bastante completo; cada una de sus opciones está perfectamente bien pensada, de manera que no te cansarás de él por un muy buen rato; realmente debemos resaltar el apoyo de EA a Wii, sistema para el cual no se está limitando a hacer lo mismo de siempre, sino que se preocupa por generar nuevas propuestas para aprovechar al máximo las capacidades del sistema. Siendo honestos, te recomendamos bastante este título; si tienes hermanos o amigos, lo jugarás por siempre, aún si no llevas la música por dentro.

RANKINGS





MASTER: 8.5

Los juegos musicales siempre me han gustado, desde su salida aún sigo jugando **Donkey Konga**, y nunca pierdo la oportunidad de saltar un rato en el **Pump It Up**; por eso fue que cuando se anunció este título, llamó bastante mi atención, y puedo decirles que es bastante bueno, las canciones elegidas son sumamente populares, por lo que no habrá queja en ese sentido, pero lo realmente divertido es bailar; el poder marcar los movimientos casi como tú quieras le da un toque de libertad como nunca había visto. Bien vale la pena que lo juegues, tal vez y hasta aprenda a bailar.



CROW: 8.0

Ahora que los *reality shows* están de moda y siempre quieres sacar al artista que llevas dentro, esta es una buena opción para practicar y afinar tus dotes. En **Boogie** cantarás, bailarás o hasta diseñarás tus propios videos. Honestamente es un buen título que sale de lo común que nos ofrece Electronic Arts y que lo podremos disfrutar todos sin importar la edad. Las canciones son populares y de todos los géneros para que te sientas identificado y listo para sacarle brillo a la pista.



PANTEÓN: 7.0

Seguramente has visto las manías que se desencadenan cuando hay un estreno fílmico; me refiero a que sale la película de **Harry Potter** y todas las compañías quieren tener a **Harry** en sus productos. Algo similar ha pasado con el Wii; después de ver que una empresa lanza un juego de ritmos aprovechando el Remote, otras no pierden tiempo en hacer lo mismo, y por ende, nos estamos inundando de títulos de ritmos al por mayor. No tengo nada en contra de **Boogie**, simplemente que es "un juego de ritmos MÁS", sin nada realmente espectacular.

1 10

ÚLTIMA PÁGINA

EN OCTUBRE TENDREMOS PARA TI

Con esto concluimos el reporte de la Electronic Entertainment Expo (E3) 2007, y aunque no hubo muchas sorpresas, sí nos enteramos de detalles importantes de los juegos que tanto esperábamos, como **Super Smash Bros. Brawl**, que ya tiene fecha definida y quedó la puerta abierta para que existan nuevas opciones o incluso personajes que entren al campo de batalla. Pero de esto y muchas cosas más te estaremos platicando en nuestras próximas ediciones, así que mantente pendiente porque esta recta final de año se está poniendo candente. ¡Hasta entonces!

FIFA 08 (Wii, NDS)

Con Memo Ochoa, uno de los grandes porteros del futbol mexicano, se ilustra la portada de la edición 08 de la popular franquicia de **FIFA** para Wii (además de contar con una versión para Nintendo DS), en donde podrás sacarle partido a las cualidades del control remoto y *Nunchuk* de este pequeño pero poderoso sistema casero. Pero allí no terminan las novedades de **FIFA 08**; para darle más variedad y diversión, se incluyó una opción en la que podrás usar a tus propios Mii para participar en una contienda futbolera. Si no eres muy asiduo a los juegos de balompié, no te preocupes, aquí encontrarás una serie de tutoriales para que te conviertas en todo un campeón virtual. Además, la opción de juego en línea impone una nueva cualidad que no se había visto antes para las consolas caseras de Nintendo. ¿Estás listo para entrar a la cancha?



Guilty Gear XX Accent Core (Wii)

Es un hecho que el Wii se ha convertido rápidamente en una consola popular tanto para los usuarios finales como para los desarrolladores de software, que luego de dos generaciones de escaso apoyo, ahora ven en el Wii un canal viable para lanzar sus mejores cartas. Ahora es el caso de Aksys Games y ARC System Works, que pronto nos tendrán lista una versión de **Guilty Gear** adaptada para jugarse plenamente con los mandos del Wii. Esta franquicia se ha caracterizado por las ágiles peleas y personajes estilizados que ofrecen acción al por mayor. Es un hecho que el estilo del control tuvo que ser adaptado al Wii y quizá al principio te parezca un poco raro, pero nada que unos cuantos minutos de práctica no solucionen; además, el agitar los controles para generar los movimientos será una buena forma de reinventar el estilo de juego en este título de peleas bidimensional.



My Sims (Wii, NDS)

EA ha conseguido varios éxitos con su franquicia **The Sims**, pero esta vez y retomando la popularidad ocasionada por los Mii de Nintendo, se ha desarrollado un juego que combine lo mejor de ambos estilos para concebir a **My Sims**, en donde tendrás todas las opciones que tanto te gustan de **The Sims**, pero con un *look* diferente, caricaturizado y más divertido que nunca. Diseña a tu propio personaje basado en tu imagen y comienza mediante las múltiples opciones de personalización. También podrás diseñar la casa de tus sueños y equiparla con los objetos que más necesites para vivir cómodamente. Así que sólo necesitas poner a trabajar a tu creatividad y cumplir los objetivos para activar nuevos elementos o personajes que le pondrán más ambiente a la historia.








CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MARIO STRIKERS CHARGED™


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MARIO STRIKERS CHARGED™
© 2007 Nintendo